



I II III IV V VI

FINAL FANTASY 25th
MEMORIAL ULTIMANIA Vol.1

Edited by Studio BentStuff / Published by SQUARE ENIX



本コンテンツは 2012 年 12 月 18 日に
紙で発行した書籍を電子化し、収録したものです。
本コンテンツに掲載されている各種情報、表示価格などは、
紙で発行した当時のものであり、
その後の情報と異なっている場合がございます。
何卒ご了承ください。

I II III IV V VI

FINAL FANTASY 25th MEMORIAL ULTIMANIA Vol.1

Edited by Studio BentStuff / Published by SQUARE ENIX



さあ、**旅立つ**のだ。

この世界を覆う**暗黒**を振り払い、
平和の光をふたたび**この地**に……

**王女、
反乱軍に**
私たちを
加えてください！

だめだっー！ なんとと言われても、
ドーガ、ウネ、あんたたちと
戦うわけにはいかない！！

手を出すな！
これは**僕自身との戦いだ！**
いままでの過ちを償うためにも
こいつを！
暗黒騎士を倒す！

エクスデス！
お前の思うようには
させない！

私、**戦える。**
みんなの未来を**守る**ため！
そして**新しい命**を
この世界にはぐくむため！

お前たちはここで**死**に、
わしは**永久**に
生きつづけるのだ！！

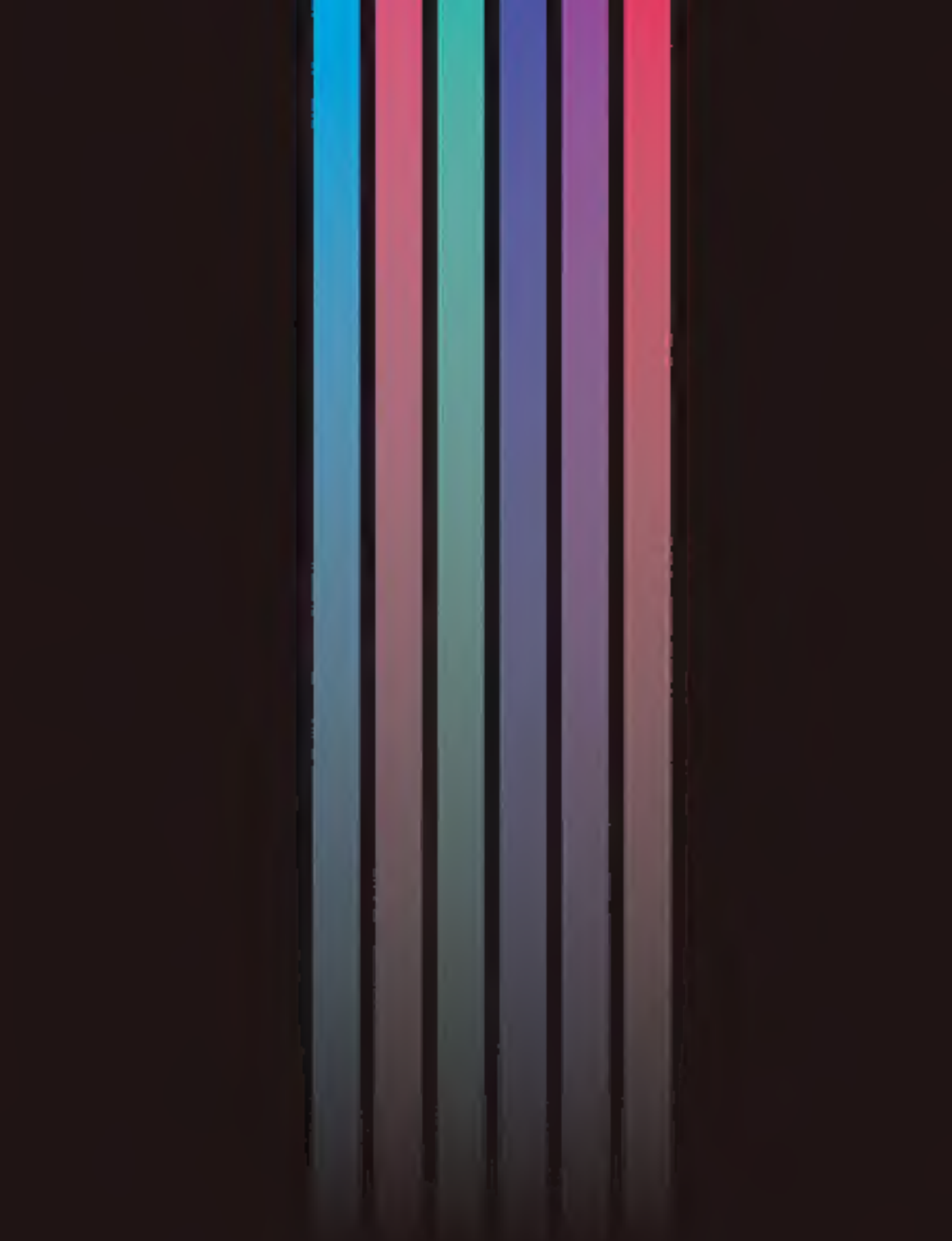
世界に**皇帝**は
私ひとりだ！

闇を氾濫させ、この世界を、
そしてお前たちの**光**の世界をも
無に還すのだ……！

お前が**セシル**か。
会えたばかりで**残念**だが、
これが私の**あいさつ**だ！

フアフアフア……
ついに手に入れたぞ！！
最強の力！ 世界を支配する力！
「**無**」の**力**だっ！！

命……。夢……。希望……。
どこから来て、どこへ行く？ そんなものは……
このわたしが、**破壊**する！！



I II III IV V VI

FINAL FANTASY 25th
MEMORIAL ULTIMANIA Vol.1

ファイナルファンタジー25th メモリアル アルティマニア Vol.1

CONTENTS

※本書では、「ファイナルファンタジー」を「FF」と略して表記しています

※各作品のデータページで、発売元の表記がないタイトルは、すべてスクウェア・エニックス(2003年3月31日以前はスクウェア)が発売元です

※各キャラクターのセリフは、基本的にオリジナル版でのセリフをもとにしていますが、漢字・ひらがなの表記は、読みやすいように手を加えてあります

※本書では、各ゲーム機を以下の略号で記しています

FC ファミリーコンピュータ
SFC スーパーファミコン
GBA ゲームボーイアドバンス
DS ニンテンドーDS
PS プレイステーション
PS3 プレイステーション3
PSP プレイステーション・ポータブル
PS Vita プレイステーションVita
WSC ワンダースワンカラー

※書内の価格表記は、2012年12月時点の税込価格です

※掲載しているタイトルのなかには、現在購入いただけないものもあります

FINAL FANTASY	
I	
ファイナルファンタジーI	6
IMAGE ART	8
STORY OF FINAL FANTASY I	12
CHARACTER	13
WORLD	18
MONSTER	20
EXTRA MATERIALS	28
ドット絵素材	28
バトル関係の企画資料	32
初期の企画資料	34
GBA版イラスト	35
MEMORIES OF FINAL FANTASY I	36

FINAL FANTASY	
II	
ファイナルファンタジーII	38
IMAGE ART	40
STORY OF FINAL FANTASY II	44
CHARACTER	45
WORLD	64
MONSTER	66
EXTRA MATERIALS	76
ワールド制作用の企画資料	76
ドット絵素材	77
シナリオ制作用の企画資料	80
プロトタイプ版の企画資料	84
MEMORIES OF FINAL FANTASY II	86

FINAL FANTASY	
III	
ファイナルファンタジーIII	88
IMAGE ART	90
STORY OF FINAL FANTASY III	92
CHARACTER	93
WORLD	108
MONSTER	110
開発スタッフによるモンスターデザイン画	116
EXTRA MATERIALS	118
召喚獣	118
そのほかのイラスト	121
リメイク版ロゴイラスト案	121
ドット絵素材	122
シナリオ制作用企画資料	125
そのほかの開発資料	126
リメイク版イラスト原画	130
リメイク版ムービー用素材	132
MEMORIES OF FINAL FANTASY III	134

FINAL FANTASY	
IV	
ファイナルファンタジーIV	136
IMAGE ART	138
STORY OF FINAL FANTASY IV	140
CHARACTER	141
WORLD	174
MONSTER	176
EXTRA MATERIALS	184
幻獣	184
乗り物など	186
ゲームボーイミクロのフェイスプレート用イラスト	187
デフォルメイラスト	188
そのほかの開発資料	189
企画書	190
宣伝素材	192
DS版オープニング絵コンテ	193
DS版イメージイラスト	194
MEMORIES OF FINAL FANTASY IV	196

FINAL FANTASY	
V	
ファイナルファンタジーV	198
IMAGE ART	200
STORY OF FINAL FANTASY V	204
CHARACTER	205
WORLD	228
MONSTER	230
野村哲也氏によるモンスターデザイン画	235
EXTRA MATERIALS	240
デフォルメイラスト	240
ジョブイラスト原画	242
ドット絵制作用ジョブイラスト	248
ドット絵素材	250
そのほかの開発資料	252
MEMORIES OF FINAL FANTASY V	254

FINAL FANTASY	
VI	
ファイナルファンタジーVI	256
IMAGE ART	258
STORY OF FINAL FANTASY VI	262
CHARACTER	263
WORLD	310
MONSTER	312
野村哲也氏によるモンスターデザイン画	316
EXTRA MATERIALS	318
幻獣	318
そのほかのイラスト	319
キャラクターのドット絵	320
野村哲也氏によるキャラクタースケッチ	322
シナリオ制作用の企画資料	323
オペレイブメントの企画資料	324
エンディングの企画資料	325
ダンジョンのギミックのアイデア	328
MEMORIES OF FINAL FANTASY VI	330

ファイナルファンタジー

FC版『ファイナルファンタジーI・II』 FINAL FANTASY I・II	WSC版 FINAL FANTASY ファイナルファンタジー	PS版、携帯電話版 FINAL FANTASY ファイナルファンタジー
PS版『ファイナルファンタジーI・II』 FINAL FANTASY ファイナルファンタジーI・II	GBA版『ファイナルファンタジーI・II』 FINAL FANTASY I・II ADVANCE ファイナルファンタジーI・II アドバンス	PSP版、スマートフォン版 FINAL FANTASY ファイナルファンタジー

RPGの新境地を切り開いた記念碑的作品

『FF』シリーズの記念すべき原点。4つのクリスタルに輝きを取りもどすべく、光の戦士たちが冒険へと旅立つ。ドラマチックに展開する物語、キャラクターの動きが見えるサイドビュー形式のバトル、上級職にクラスチェンジできるジョブシステムなど、独自色の強い要素でファミコンRPGに新たな進化をもたらした。



ファミリーコンピュータ ファイナルファンタジー 発売日 ● 1987年12月18日 価格 ● 8,195円	MSX2 ファイナルファンタジー 発売元 ● マイクロキャビン 発売日 ● 1989年12月22日 価格 ● 8,190円	ファミリーコンピュータ ファイナルファンタジーI・II 発売日 ● 1994年2月27日 価格 ● 7,140円	ワンダースワンカラー ファイナルファンタジー 発売日 ● 2000年12月9日 価格 ● 5,040円	ワンダースワンカラー (本体同梱版) ファイナルファンタジー ワンダースワンカラー 本体同梱版 発売元 ● バンダイ 発売日 ● 2000年12月9日 価格 ● 10,498円
プレイステーション ファイナルファンタジー 発売日 ● 2002年10月31日 価格 ● 3,990円	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジーI・II プレミアムパッケージ 発売日 ● 2002年10月31日 価格 ● 9,240円	iモード ファイナルファンタジー 発売日 ● 2004年3月1日 価格 ● 500ポイント (525円相当) ※アプリがインストールされたFOMA P900iが2004年2月29日に先行発売	ゲームボーイアドバンス ファイナルファンタジーI・II アドバンス 発売日 ● 2004年7月29日 価格 ● 6,090円	EZweb ファイナルファンタジー 発売日 ● 2004年8月19日 価格 ● 500ポイント (525円相当)
Yahoo!ケータイ ファイナルファンタジー 発売日 ● 2006年7月3日 価格 ● 500ポイント (525円相当)	プレイステーション・ポータブル ファイナルファンタジー 発売日 ● 2007年4月19日 価格 ● 3,990円	Wii/Wii U (バーチャルコンソール) ファイナルファンタジー (ファミリーコンピュータ版) 発売日 ● 2009年5月26日 価格 ● 500Wiiポイント (500円相当)	プレイステーション3/ プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ゲームアーカイブス) ファイナルファンタジー (プレイステーション版) 発売日 ● 2009年6月24日 価格 ● 600円 ※PS Vitaは2012年8月28日より対応	プレイステーション・ポータブル (アルティメットヒッツ版) ファイナルファンタジー 発売日 ● 2009年7月30日 価格 ● 2,940円
iPod touch/iPhone/ iPad ファイナルファンタジー 発売日 ● 2010年2月25日 価格 ● 1,000円 ※2011年7月14日より800円	プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ダウンロード販売) ファイナルファンタジー (プレイステーション・ポータブル版) 発売日 ● 2011年2月22日 価格 ● 2,100円	Android ファイナルファンタジー 発売日 ● 2011年12月1日 価格 ● 800ポイント (840円相当)	Windows Phone ファイナルファンタジー 発売日 ● 2012年6月13日 価格 ● 605円	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジー 25th ANNIVERSARY ULTIMATE BOX 発売日 ● 2012年12月18日 価格 ● 35,000円 ※スクウェア・エニックス e-STOREのみで予約限定販売

FINAL FANTASY
IMAGE
ART



『ドラゴンVS光の戦士』



『オチューVS光の戦士』

『クラーケンVS光の戦士』



『雲海の魔人』
魔人と戦う光の戦士たち

『浮遊城』



『異境の地』



『ベヒーモスVS光の戦士』

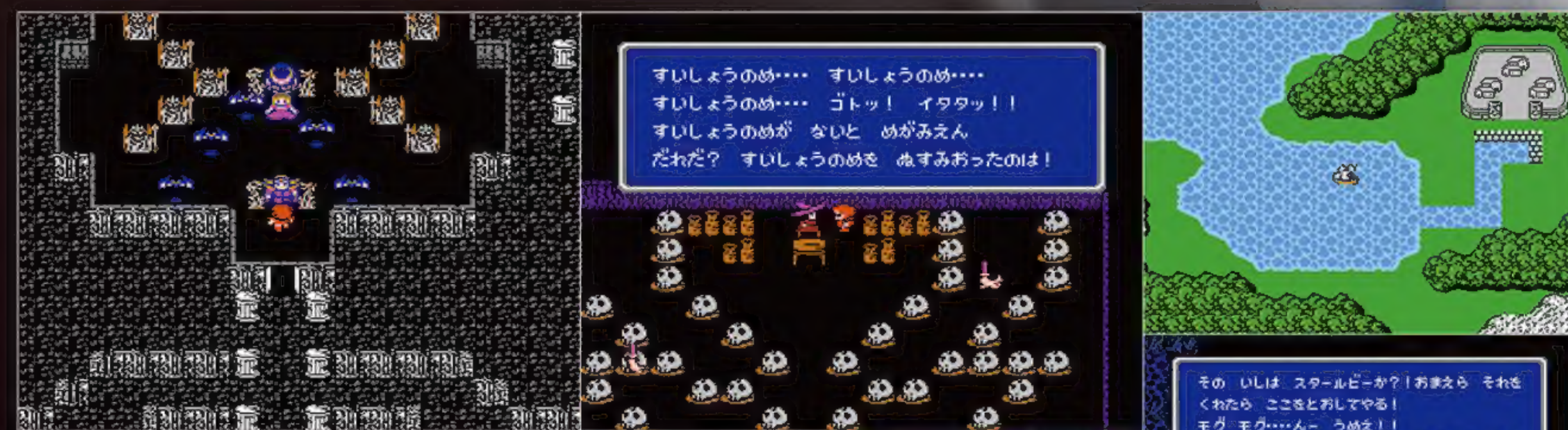


光の戦士

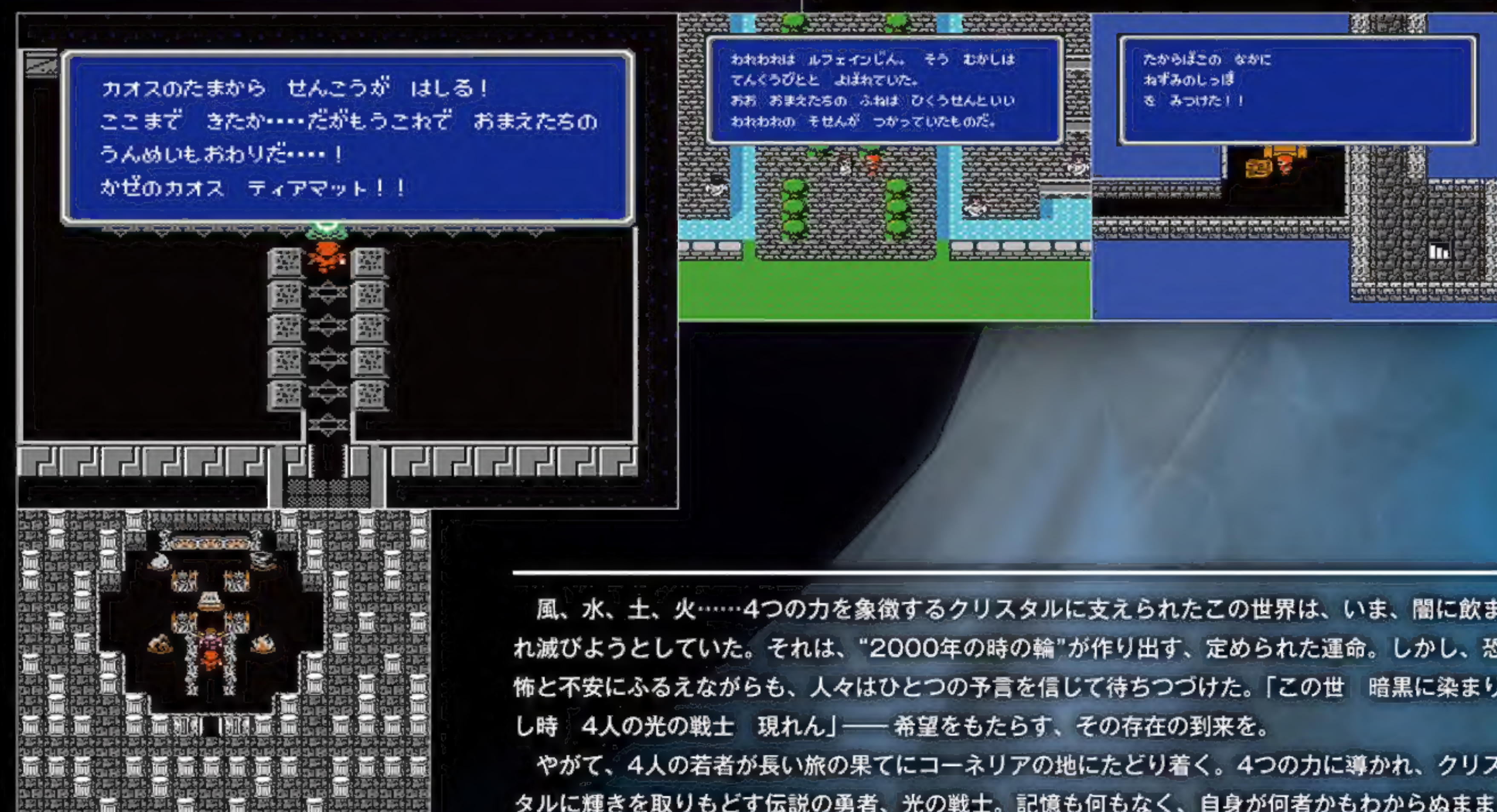


魔人と戦う光の戦士たち





STORY OF FINAL FANTASY I



風、水、土、火……4つの力を象徴するクリスタルに支えられたこの世界は、いま、闇に飲まれ滅びようとしていた。それは、「2000年の時の輪」が作り出す、定められた運命。しかし、恐怖と不安にふるえながらも、人々はひとつの予言を信じて待ちつづけた。「この世 暗黒に染まりし時 4人の光の戦士 現れん」——希望をもたらす、その存在の到来。

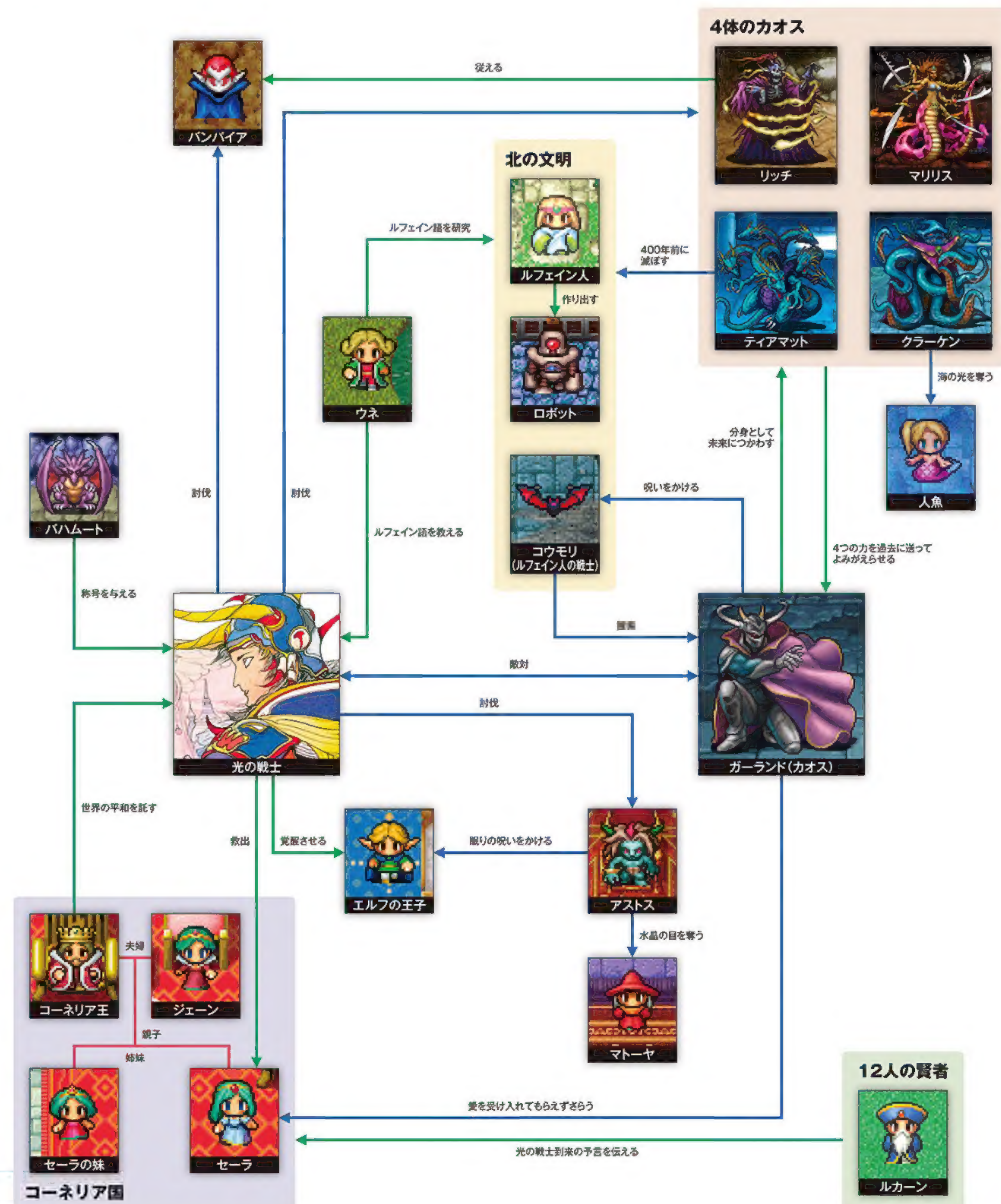
やがて、4人の若者が長い旅の果てにコーネリアの地にたどり着く。4つの力に導かれ、クリスタルに輝きを取りもどす伝説の勇者、光の戦士。記憶も何もなく、自身が何者かもわからぬまま、彼らは予言に従い闇と戦う冒険に身を投じた。

旅のなかで戦士たちは知る——世界を包む暗闇の正体もまた、4つの力であることを。小さなすれちがいのすえに、4つの力によって憎悪の化身となった男の想いが、世界を時の輪のなかに閉じこめていたのだ。光の戦士たちは時を越えて、その憎しみに立ち向かう。ゆがんでしまったクリスタルの力を、正しい方向に導く者として。



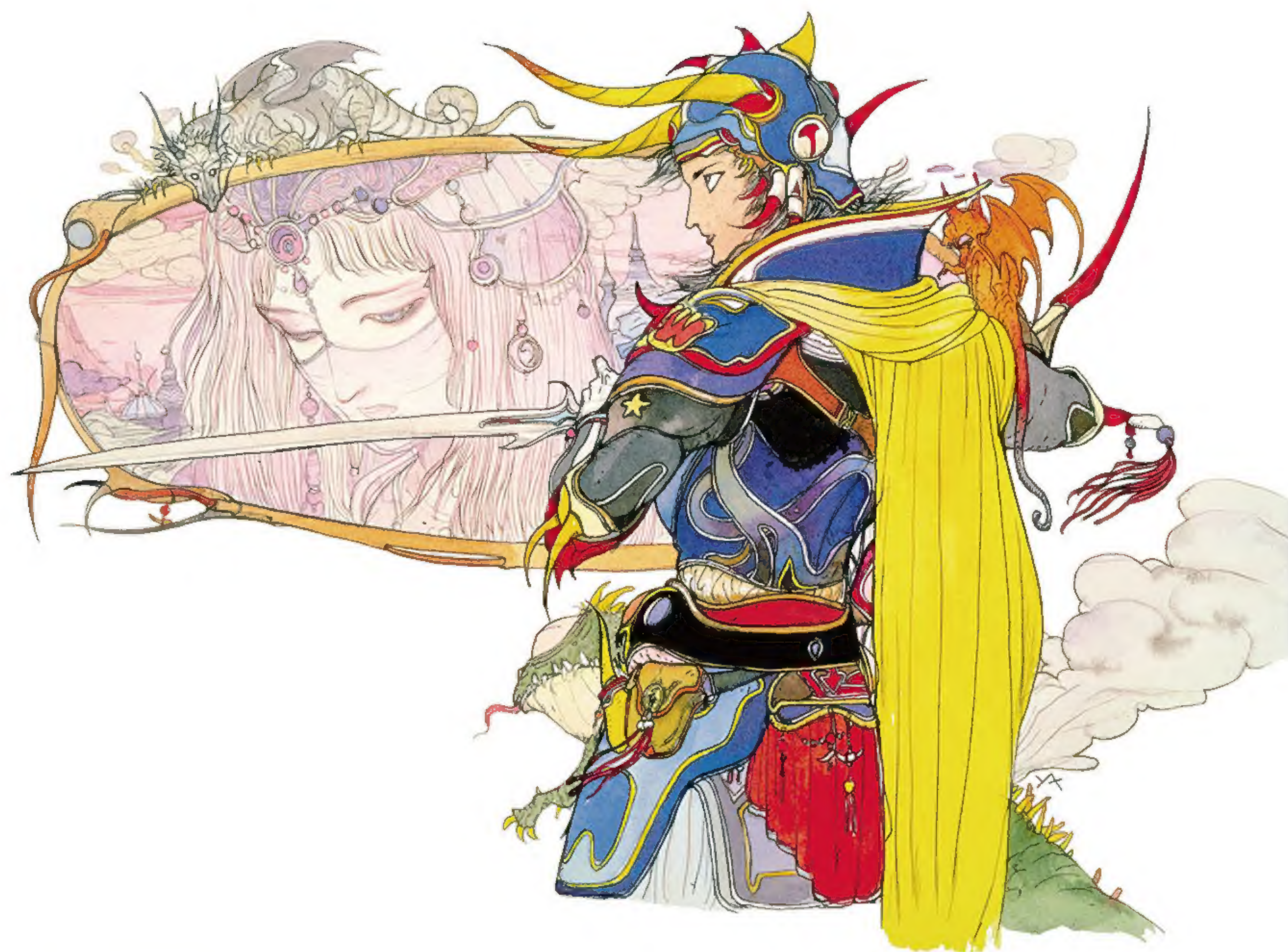
CHARACTER

※画像はPSP版のもの



Warrior of Light

クリスタルに導かれ
予言どおりに現れた戦士
光の戦士



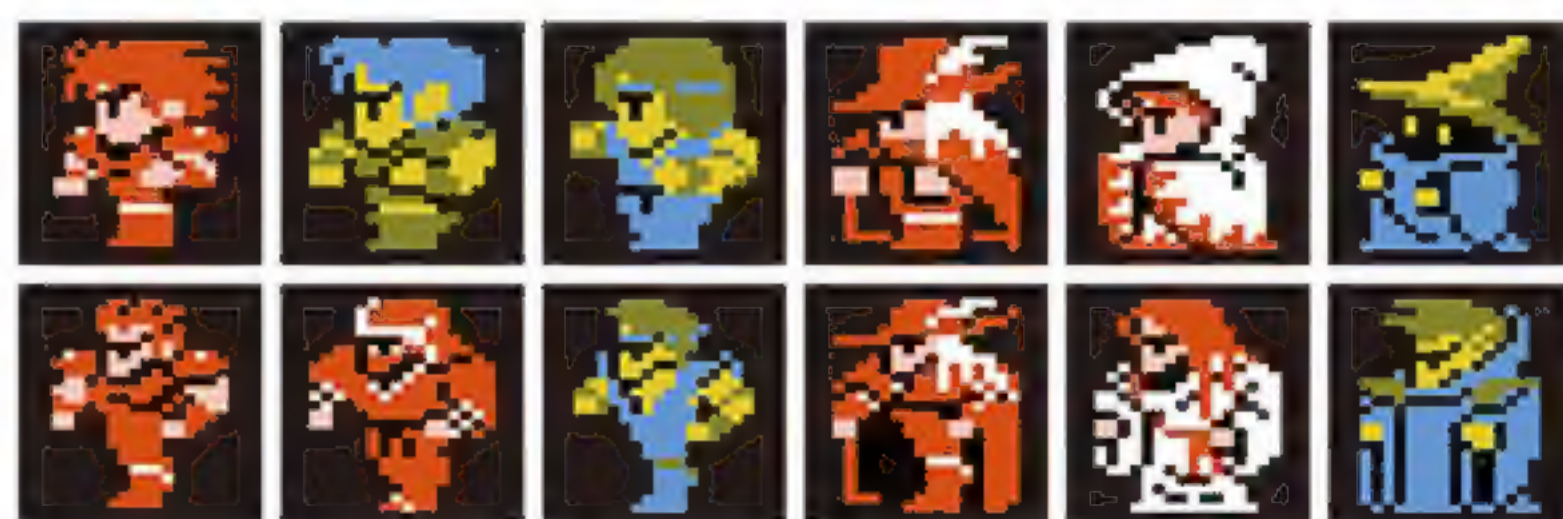
未採用となった配色のイラスト。構図は実際のパッケージイラストとほぼ同じだが、鎧兜が赤と白を基調としたものになっている。PSP用ソフト「ディシディア デュエル」に登場するウォーリア・オブ・ライトのアナザーフォームは、このイラストがモチーフ。

GBA版ジョブイラスト

※左から戦士、シーフ、モンク、赤魔術士、白魔術士、黒魔術士



各ジョブのドット絵



1段目：戦士、シーフ、モンク、赤魔術士、白魔術士、黒魔術士
2段目：ナイト、忍者、スーパーモンク、赤魔導士、白魔導士、黒魔導士

世界が暗黒に染まったときに現れると予言されていた、4人の若者たち。はるか昔に輝いていたクリスタルを手にして、コーネリアの地に姿を見せた。コーネリアの王女セーラをガーランドの魔の手から救い出したのをきっかけに、クリスタルの輝きを取りもどして世界に平和をもたらすための旅に出る。

勇気の証でクラスチェンジ

魔王バハムートに与えられた試練を乗り越え、称号を得る。上級職となり、見た目もたくましいものに変化。

その おずみのしっぽこそ ゆうきとちからの
おかしだっ！ こそ おまをたに しょうごう
を さずけよう……
ゆうしゃの たましいよ！ ここに つどえ！

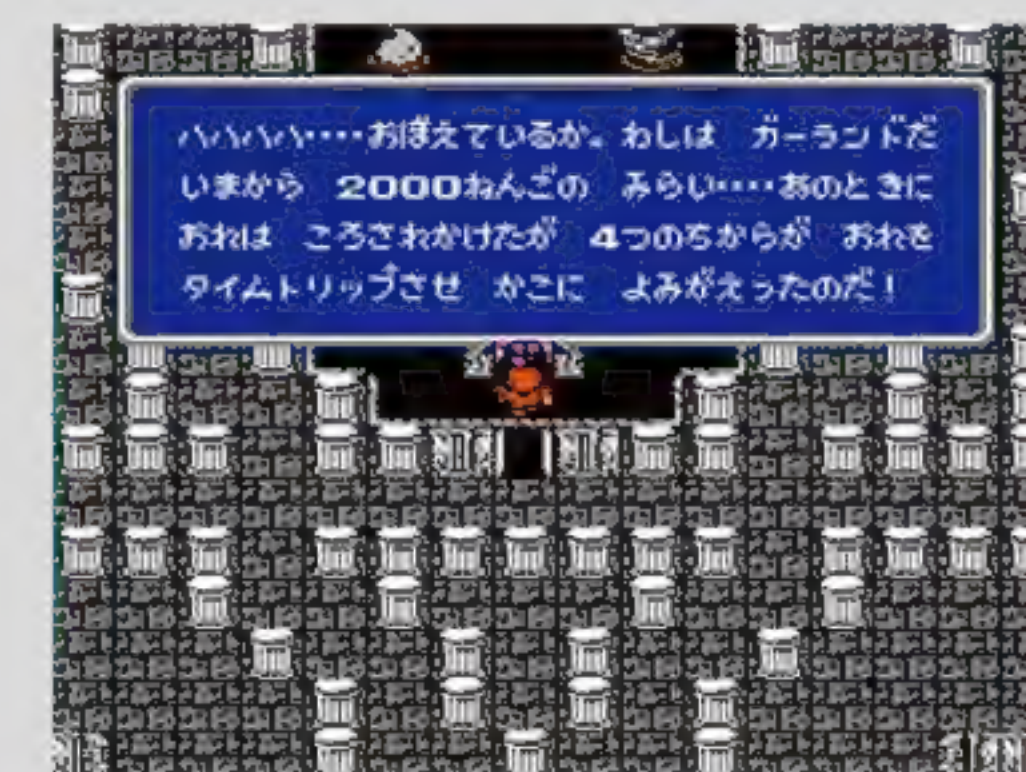


堕ちた騎士から姫を救出

コーネリア王の頼みを聞き、セーラ姫をさらったガーランドと対決。強敵をねじ伏せ、見事に姫を救い出す。



Memorial **Scenes**



2000年の時を越えて

世界を闇に包んだ元凶を討つべく、過去へとやってきた光の戦士たち。そこで待ち受けていたのは、かつて倒したはずのガーランドだった。



セーラ

国中の人々から慕われている、心優しいコーネリアの王女。騎士ガーランドにさらわれたところを、光の戦士たちに救出された。旅に出る光の戦士たちに王家に伝わるリュートを託し、彼らの身を案じる。

Memorial Words

「……私と一緒にここで……」

いいえ、なんでもありません」

——コーネリア城：旅立とうとする光の戦士たちに向かって



▶ GBA版イラスト



ガーランド (カオス) Garland (Chaos)

王女セーラを誘拐し、カオス神殿に立てこもった騎士。かつてはコーネリア城に仕える良きナイトだったが、些細なすれちがいから豹変した。光の戦士たちに倒されたさいに2000年の時をさかのぼり、カオスとして復活。世界から土、火、水、風の力を奪い、永遠に生きつづけようと画策する。

▼ GBA版イラスト(ガーランド)

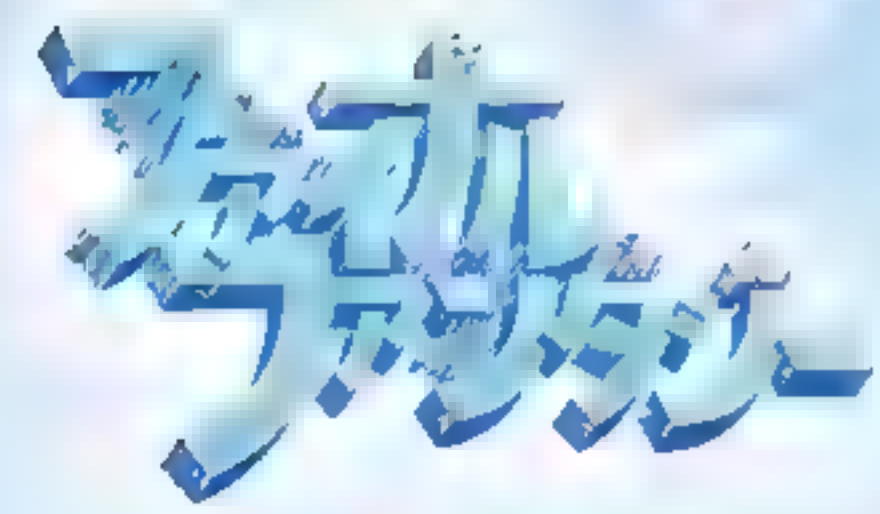


Memorial Words

「お前たちはここで死に、
わしは永久に生きつづけるのだ!!」

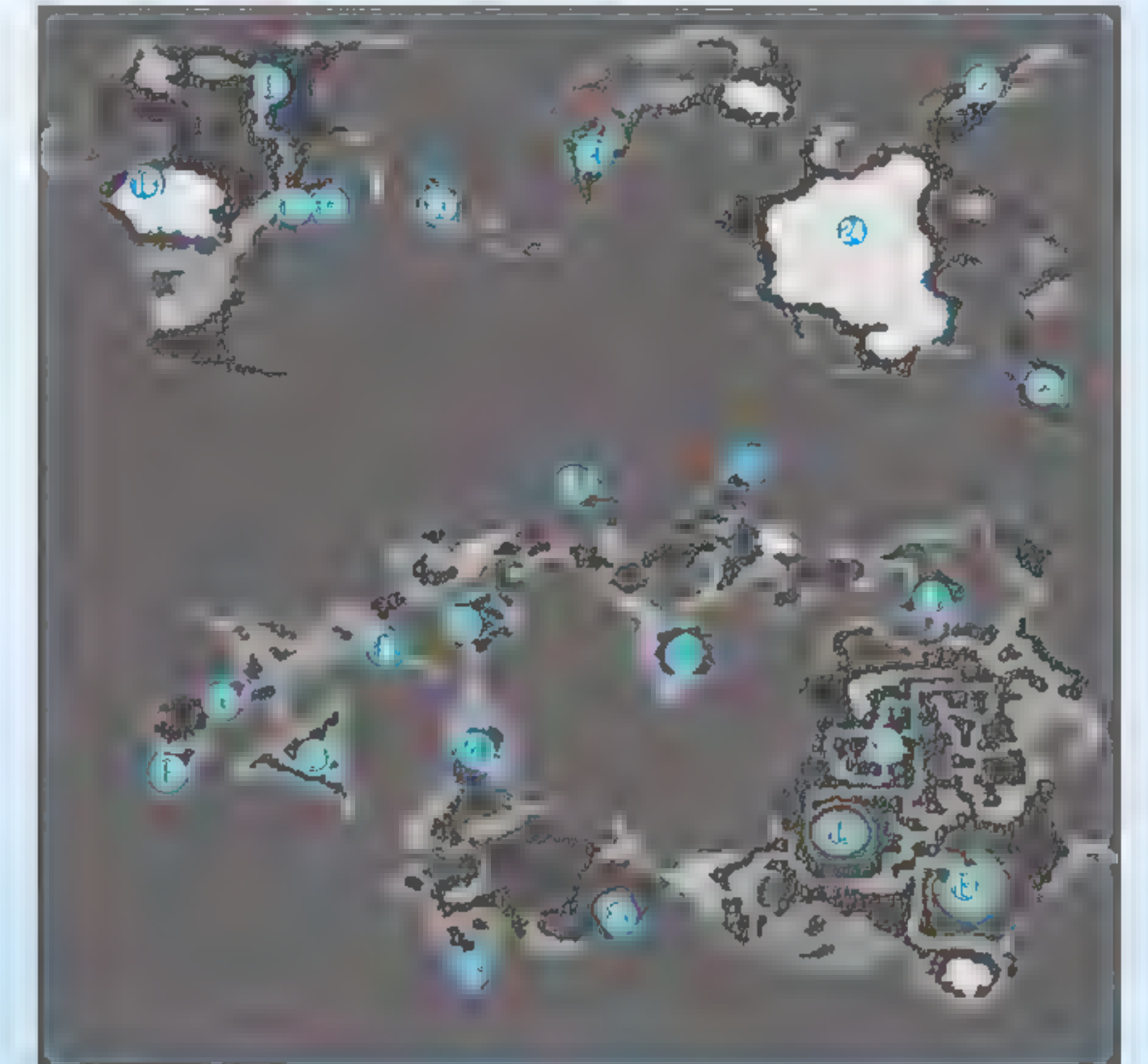
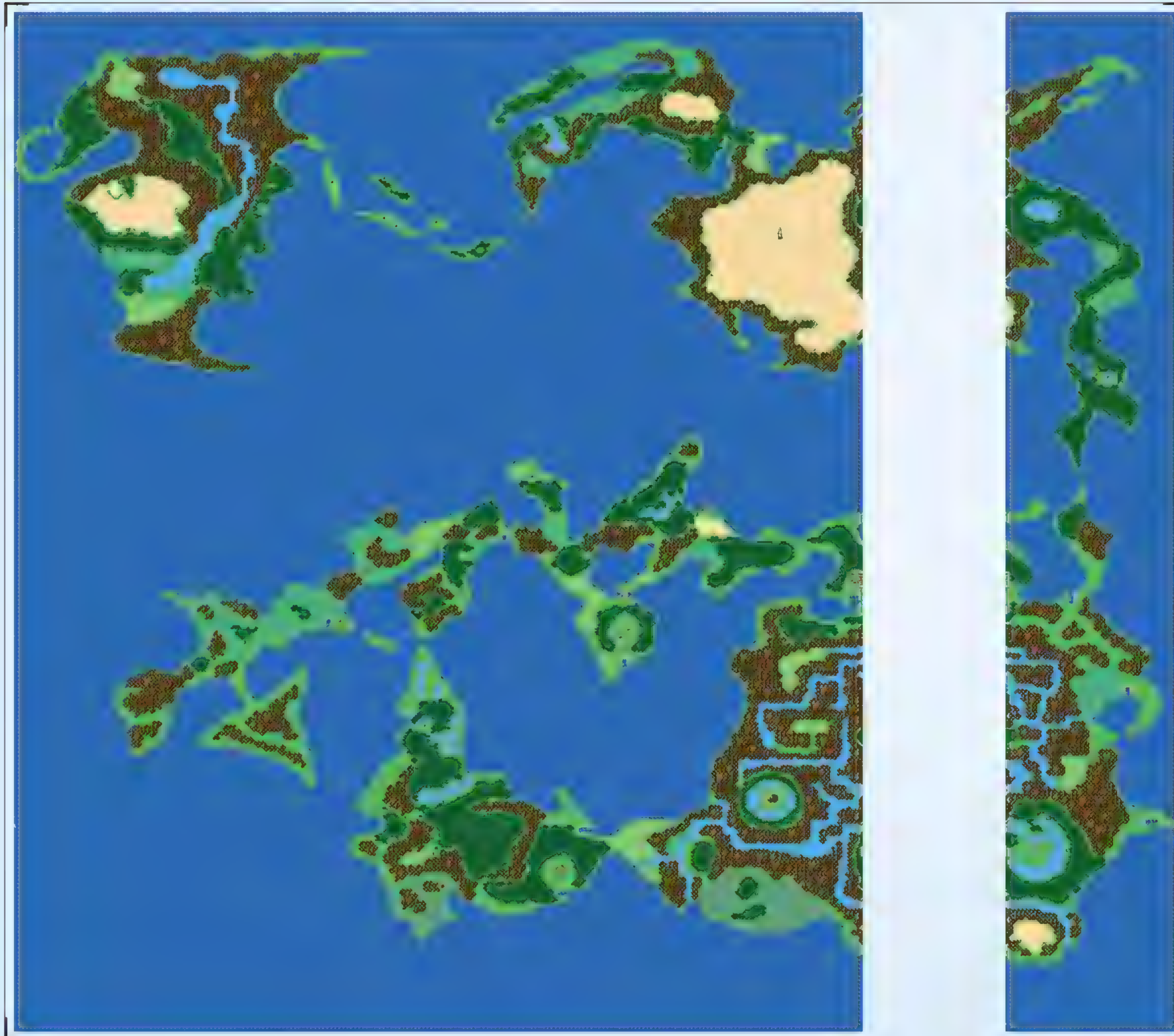
——過去のカオス神殿：ふたたび目の前に現れた光の戦士たちに宣言して





WORLD

北西、北東、南の3つの大陸が存在する世界。南の大陸は、内海「アルディの海」をはさんで東西にわけられるため、世界は合計4つの地域に分類できる。各地域にはひとつずつクリスタルがあり、それらの力を利用してさまざまな文明が栄えてきた。



- ① コーネリア城／コーネリアの町
- ② カオスの神殿(※1)
- ③ マトーヤの洞窟
- ④ 港町ブラボカ
- ⑤ ドワーフの洞窟
- ⑥ エルフの城／エルフの町
- ⑦ 西の城
- ⑧ 沼の洞窟
- ⑨ メルモンドの町
- ⑩ アースの洞窟
- ⑪ 巨人の峠(※2)
- ⑫ 賢者の洞窟
- ⑬ クレセントレイクの町
- ⑭ グルグ火山
- ⑮ 氷の洞窟
- ⑯ オンラクの町
- ⑰ 海底神殿
- ⑱ キャラバン
- ⑲ 滝の裏の洞窟
- ⑳ ドラゴンの洞窟
- ㉑ 試練の城
- ㉒ 山頂の町(※3)
- ㉓ ルフェイン人の町
- ㉔ ミラージュの塔／浮遊城

※1 リメイク版では「カオス神殿」
※2 リメイク版では「巨人の洞窟」
※3 リメイク版では「ガイアの町」



MONSTER



ゴ布林

クレイジーホース



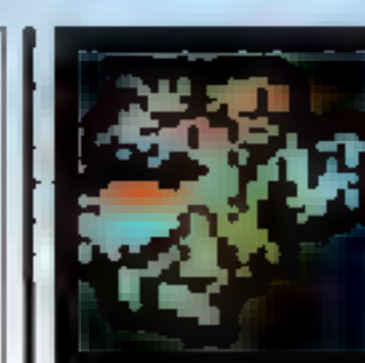
スケルトン



ギガースウーム

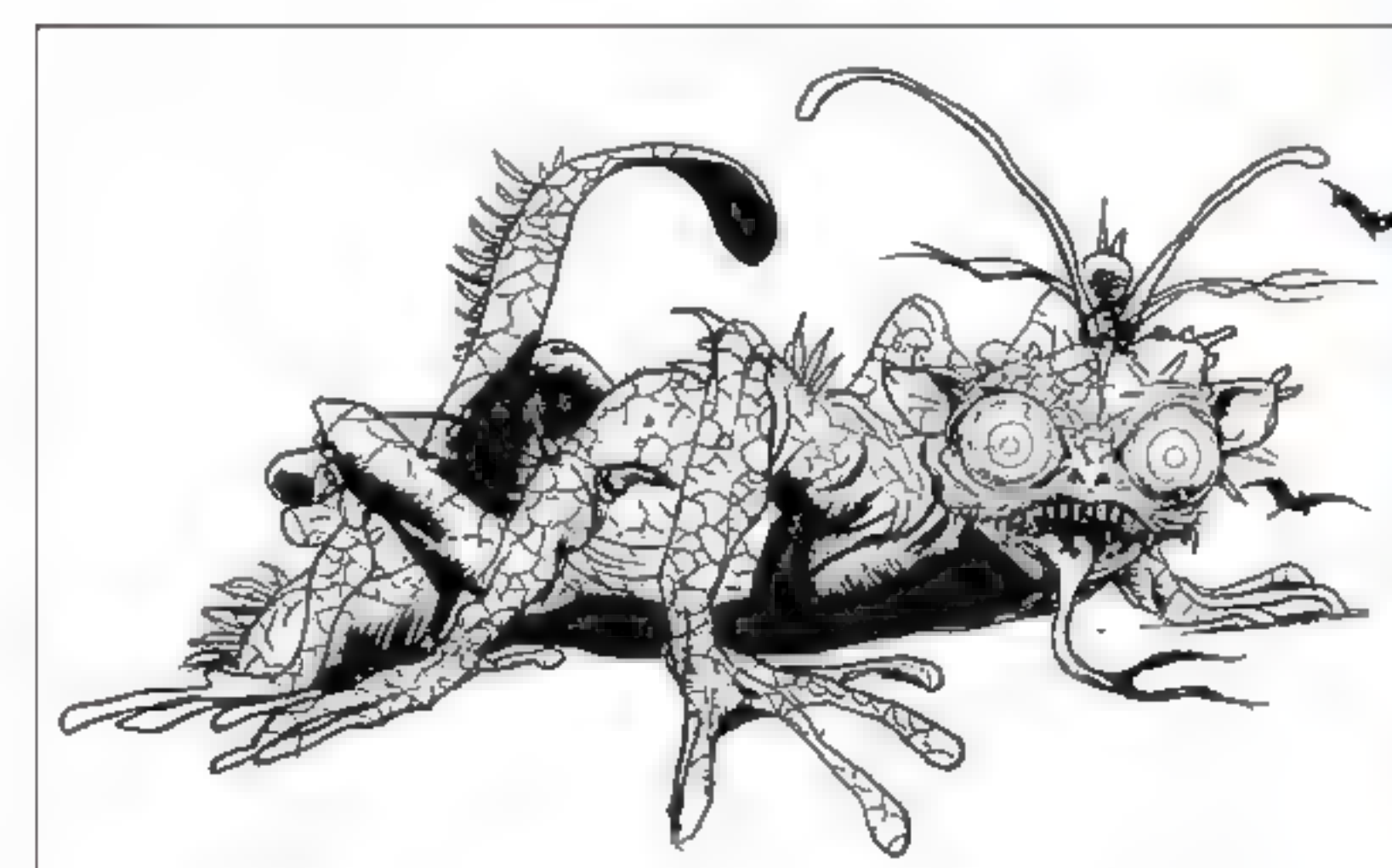
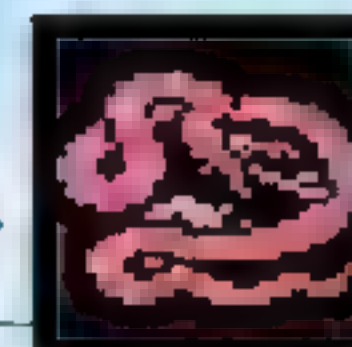


ブラックウドウ



ゾンビ

コブラ



リザード

シャーク

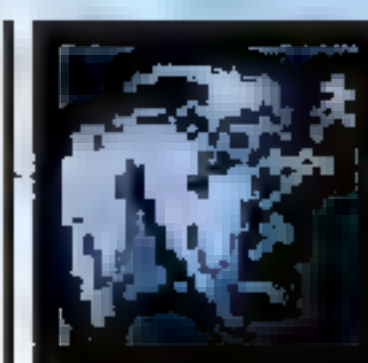


サハギン



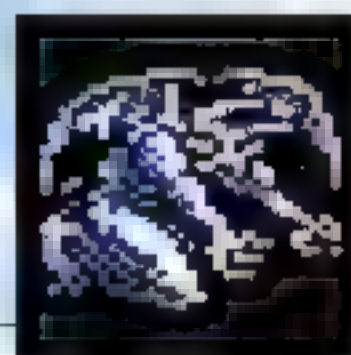
サソリ





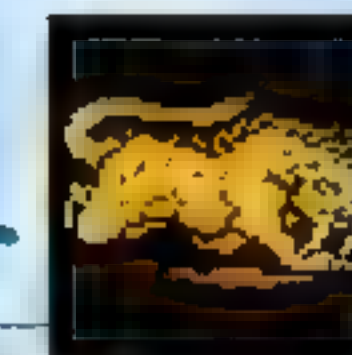
シャドウ

ガーゴイル



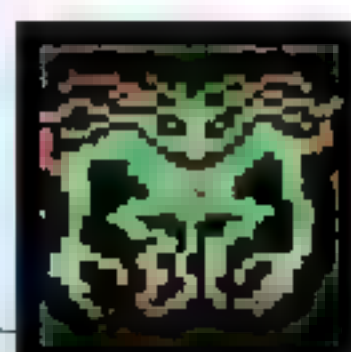
ハイエナドン

キティタイガー



ピスコディーモン

アストス



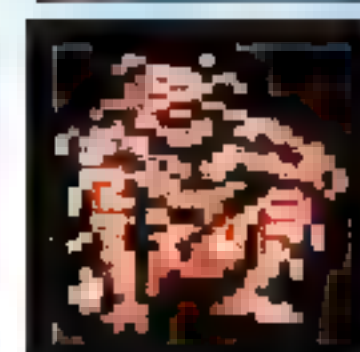
ミノタウロス



ヒルギガス



マミー



Memorial Feature

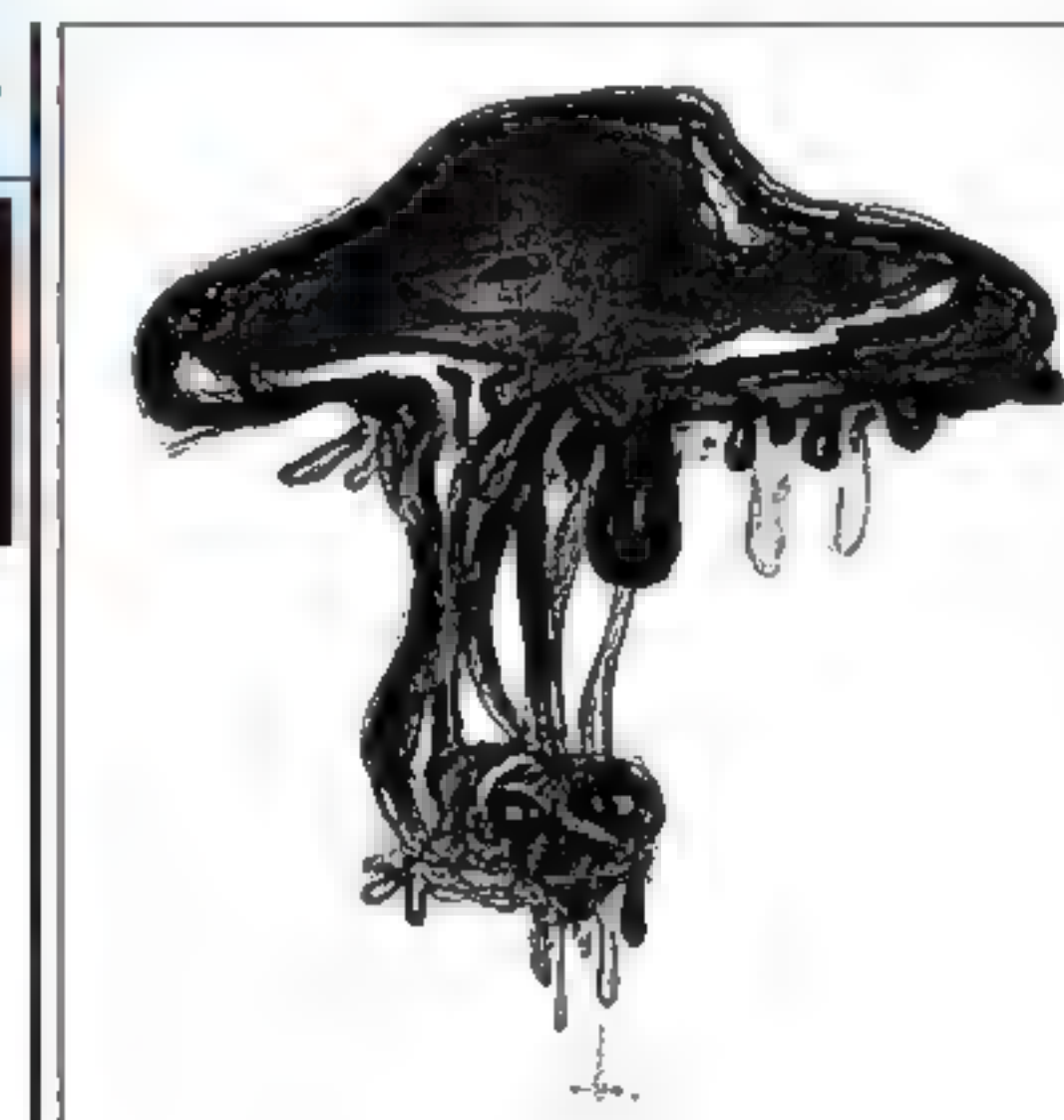
物語序盤にもかかわらず放たれる「デス」

冒険を開始して最初に苦戦させられるボスモンスターといえば、西の城で戦うアストスだろう。即死の効果を持つ黒魔法「デス」を使う点がいっけい、この魔法で主力メンバーが倒れると、いきなり窮地に立たされる。



トロル

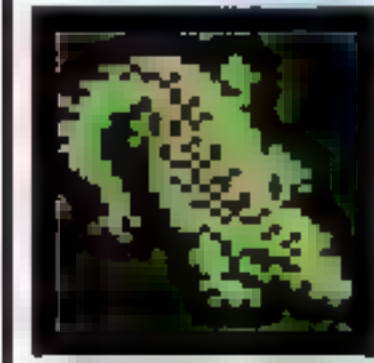
オーカーゼリー



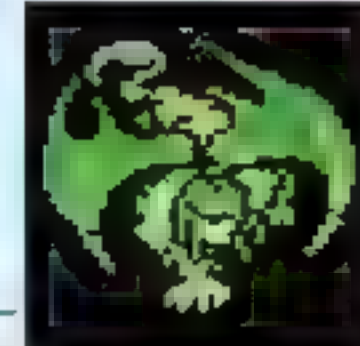


コカトリス

クロコダイル



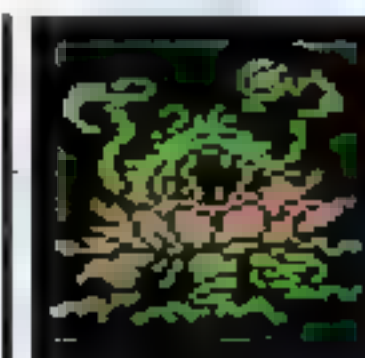
スフィンクス



Memorial Feature

石にされる恐怖

コカトリスは数体の群れでまとまって現れるうえ、その通常攻撃には対象を石化させる効果がある。オリジナル版では、バトル中に石化を解除する手段がないこともあって、多くのプレイヤーを苦しめた。



オチュー

ヒドラ



レッドドラゴン

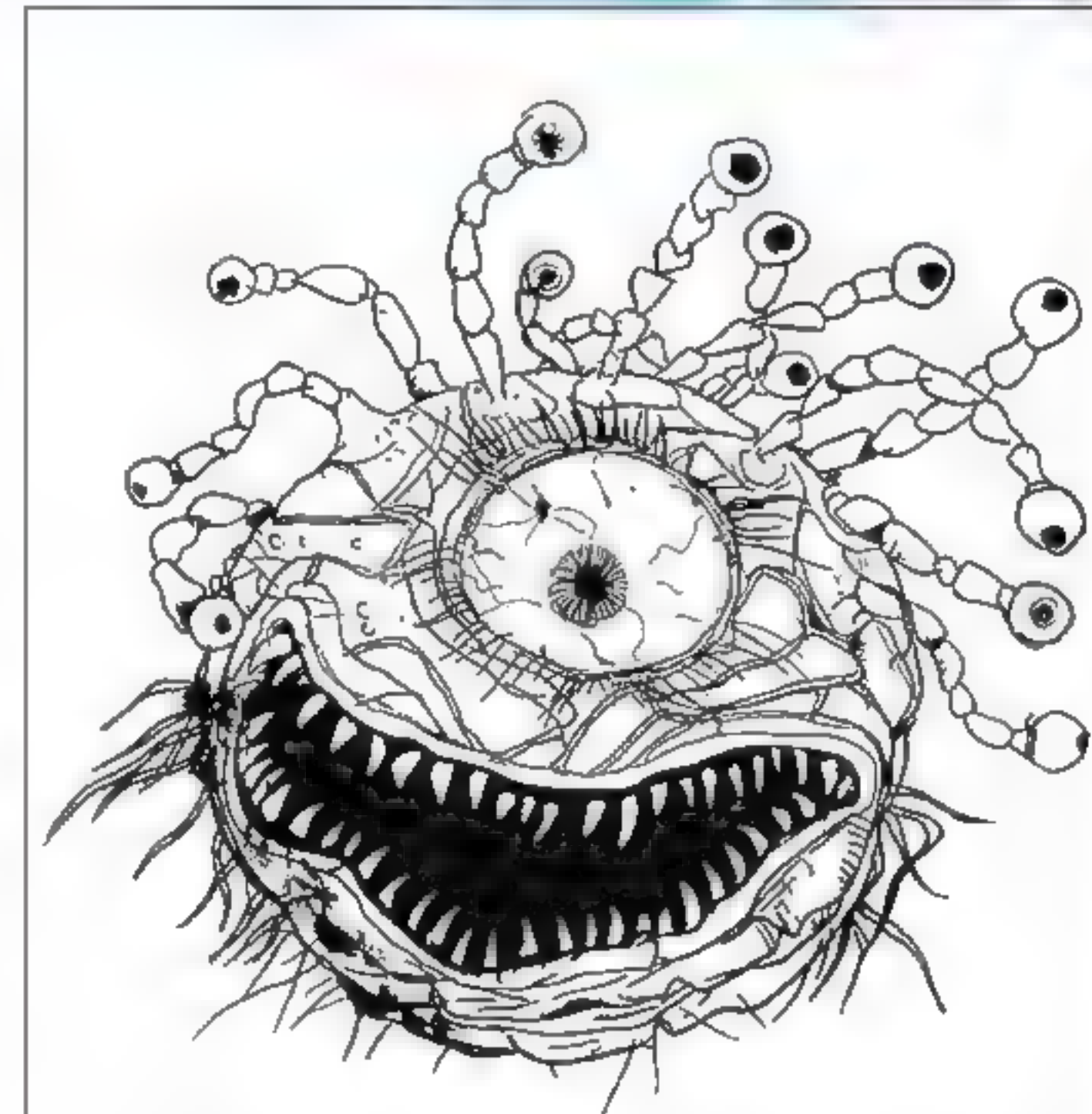


アロザウルス

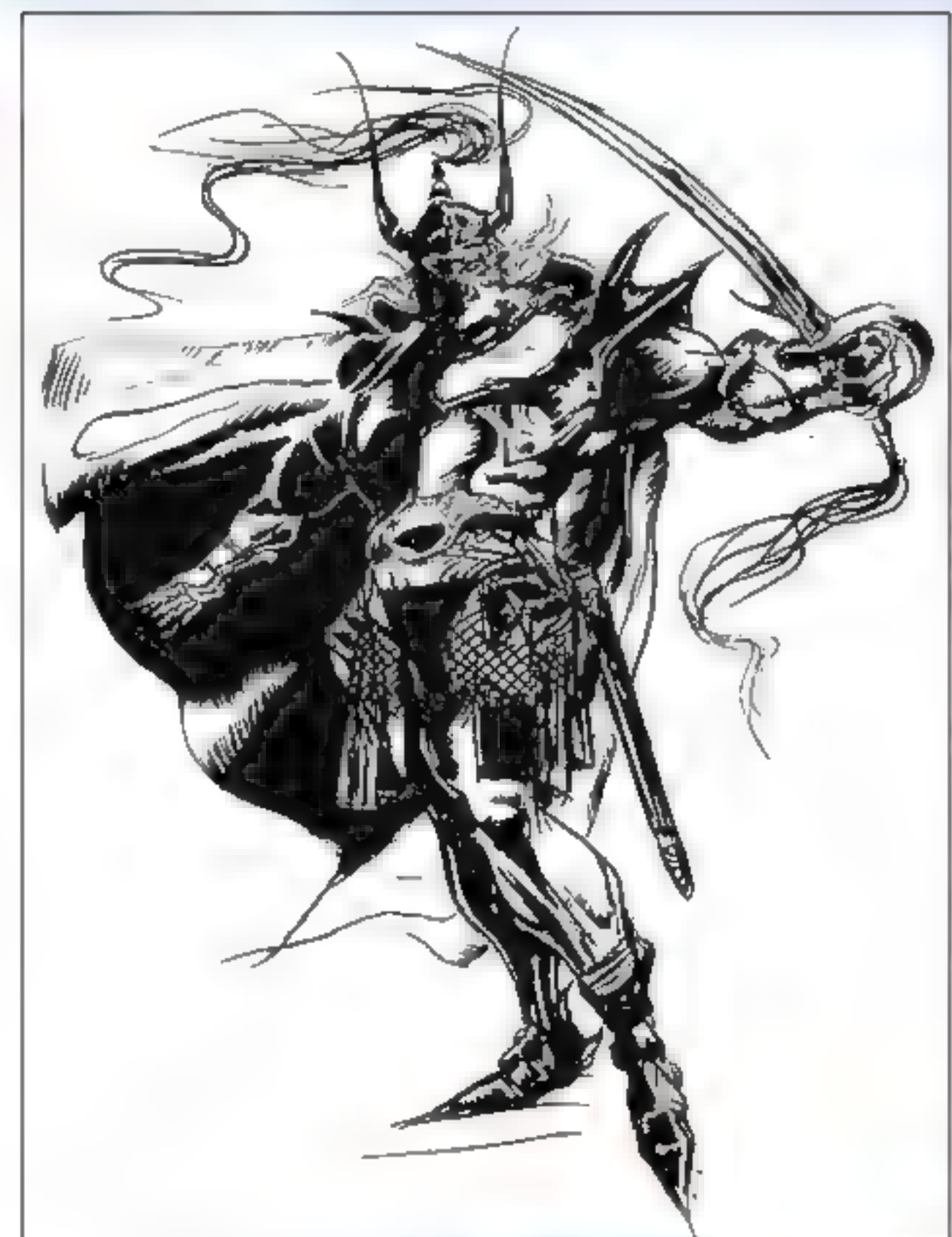


ウェアタイガー

イビルアイ



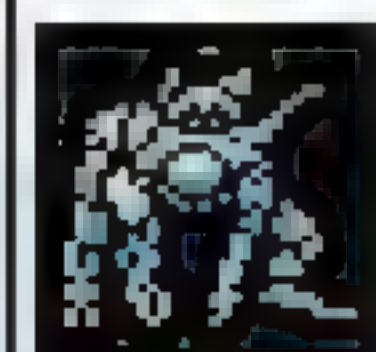
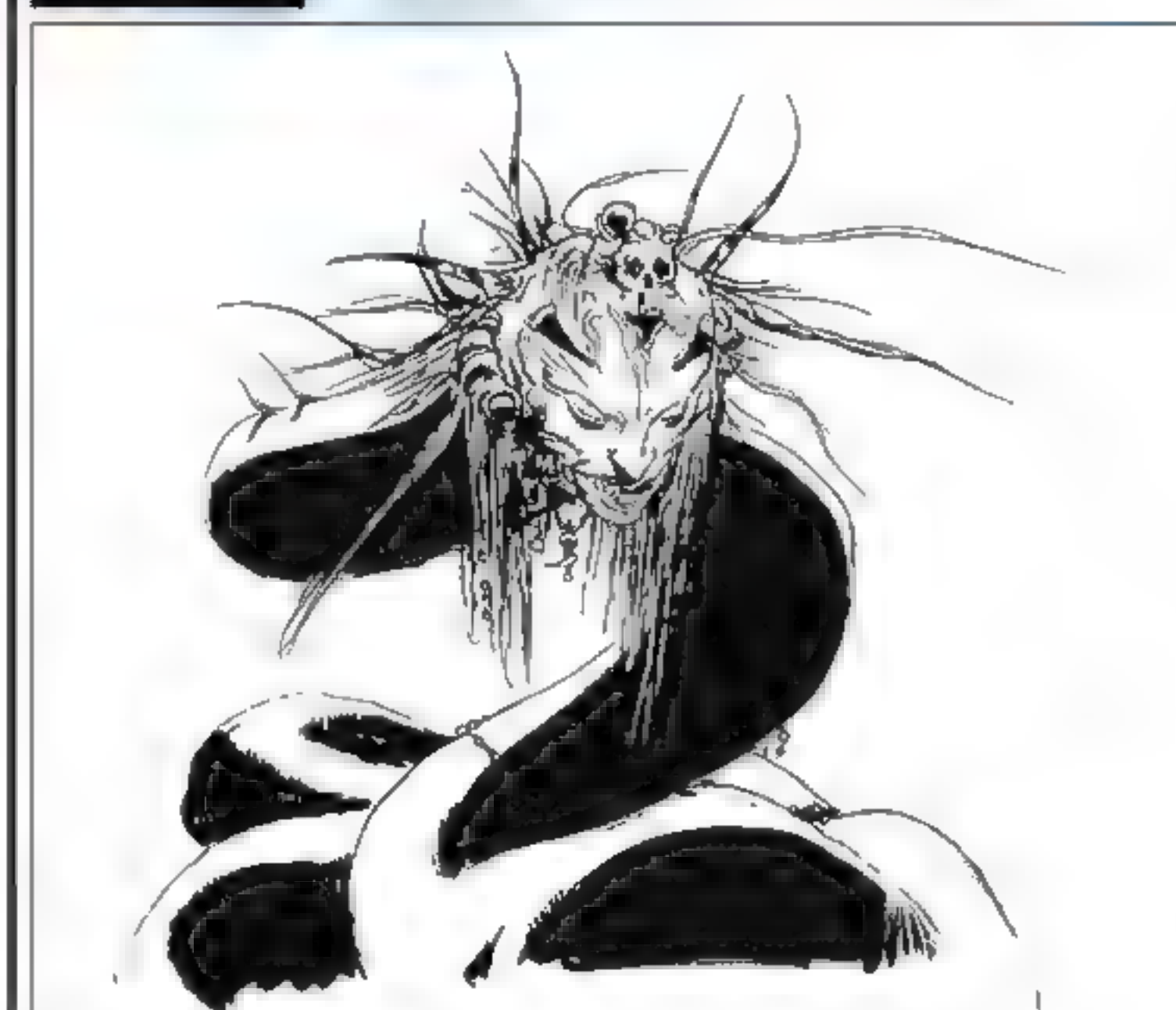
バレッテ



ブラックナイト



ウォーターナーガ



ガーディアン



キメラ

ストーンゴーレム



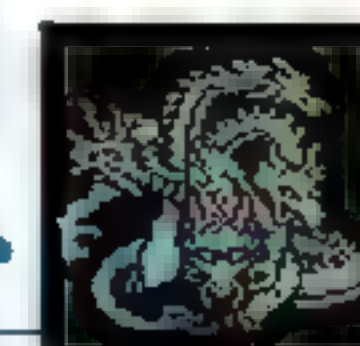
リッチ

マリリス



クラーケン

ティアマット



EXTRA MATERIALS

ドット絵素材



オープニング画面

グラフィック担当の渋谷真子氏による、コーネリア城の北にある橋を渡ったときに出る画面のドット絵。左上の広い部分には、メッセージのウィンドウが表示される。

マップ画像イメージ

マップの雰囲気を伝えるために制作された、コーネリア城内のイメージ画。部屋や道路の構造は仮のものだが、壁、柱、玉座、階段といったパーツのデザインは製品版と同じだ。



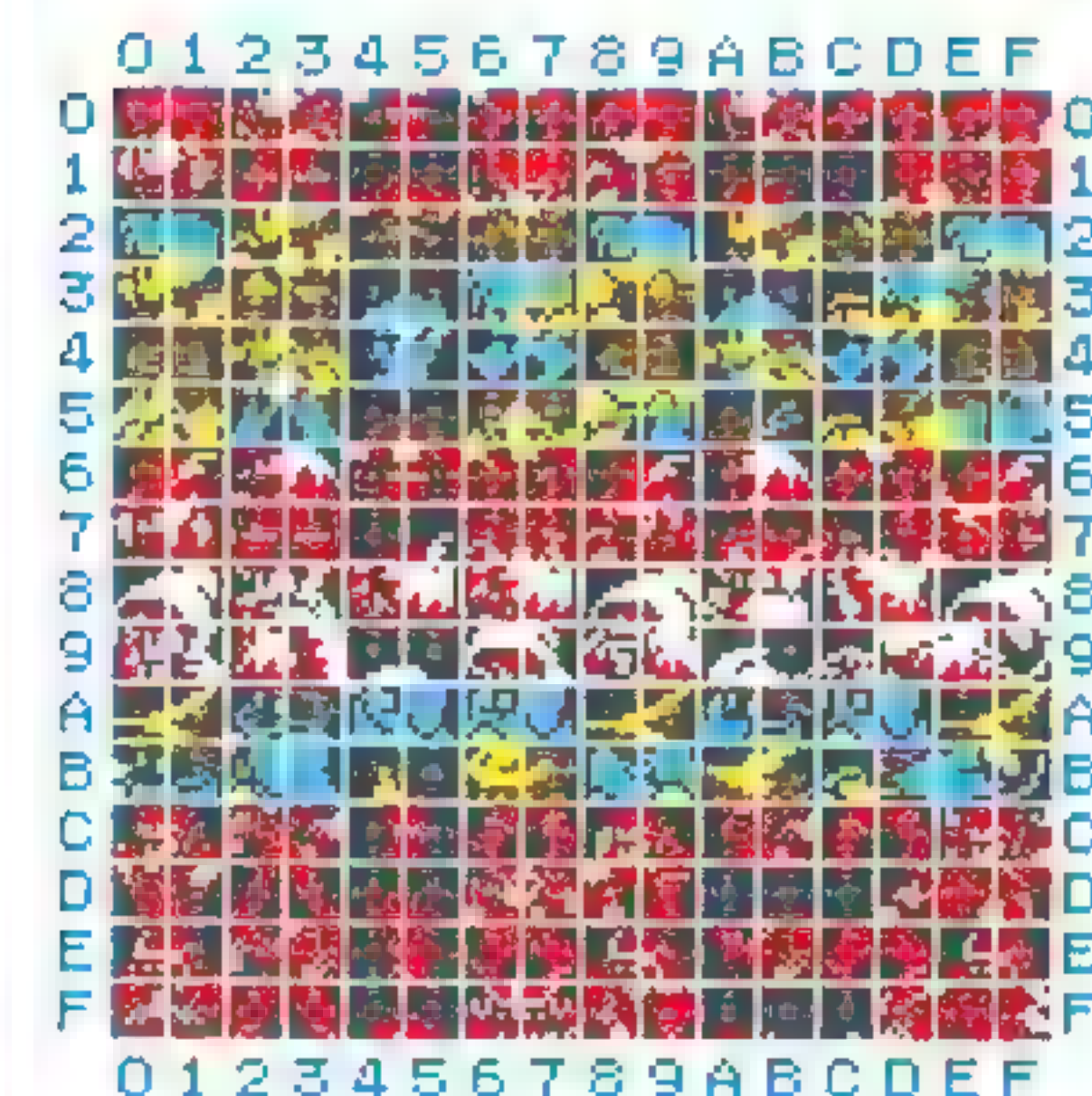
フィールド用のドット絵

フィールドを移動するときに表示される、キャラクターのドット絵。ひとつのジョブにつき4種類しかないのは、データ量を減らすための工夫で、右を向く場合は左向きの絵が左右反転して使われる。正面と背面の絵はそれぞれ1種類だけだが、左右反転させた絵と交互に表示すると、手や足が動いて歩いているように見えるのだ。

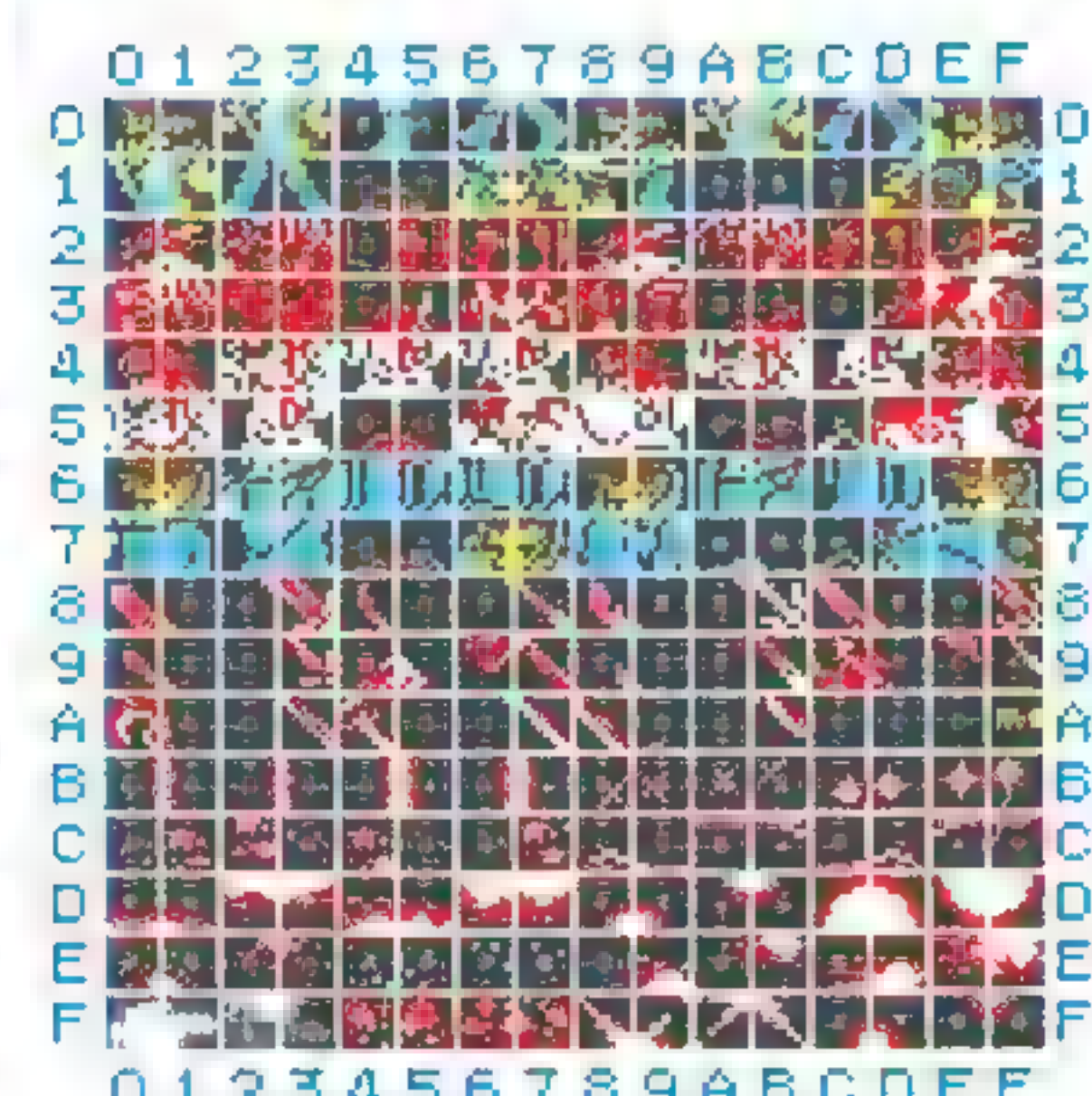
ドット絵のデータ

ゲーム中のドット絵は、8×8ドットのブロックをいくつかがぎって表示されている。下の画像は、キャラクターなどのドット絵をブロックごとにわけたもの。よく見ると、バトル用のキャラクターは縦8つ×横2つのブロックを使うのに対して、フィールド用は縦2つ×横2つで表示しているのがわかる。

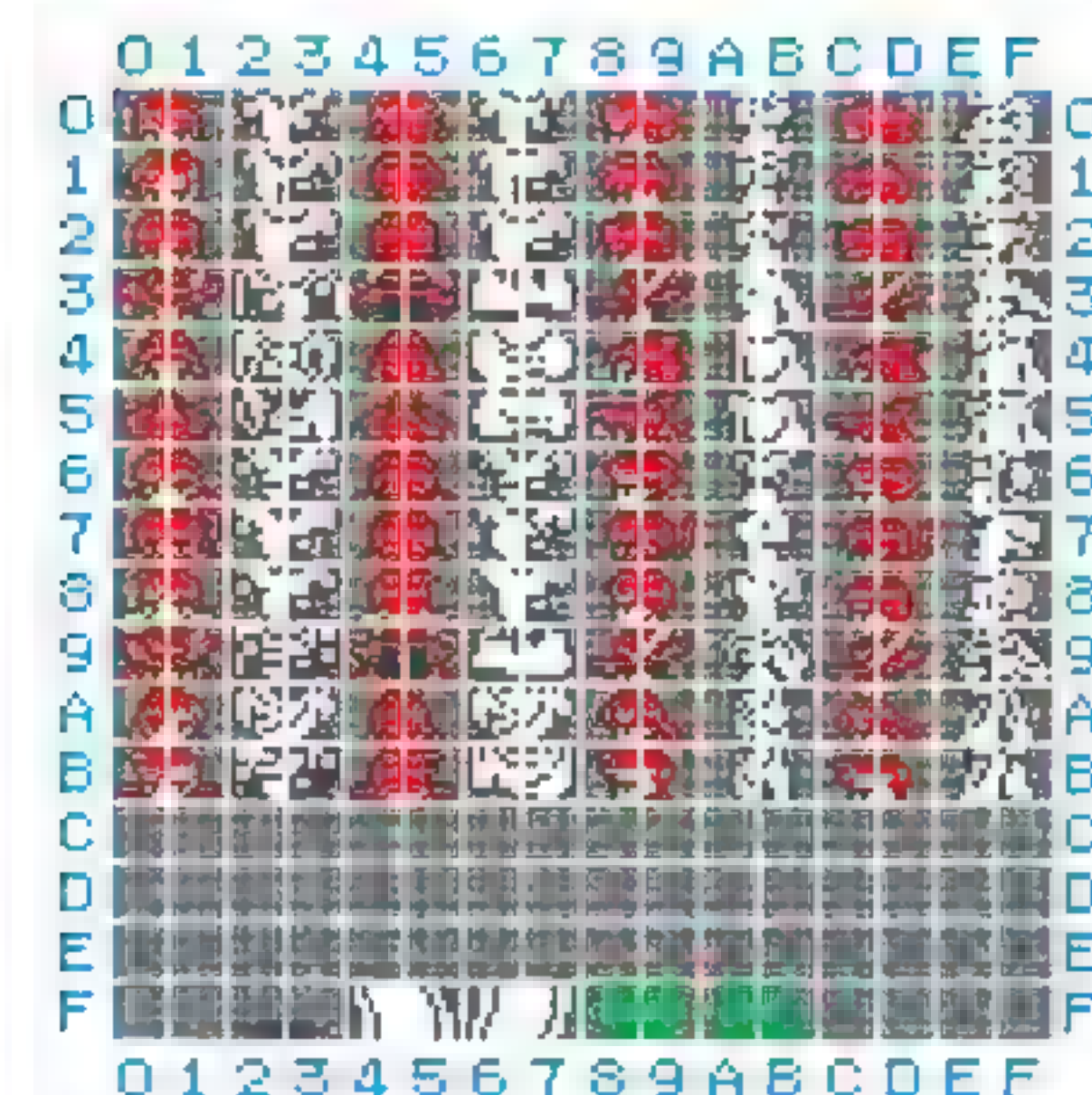
▶バトル用①



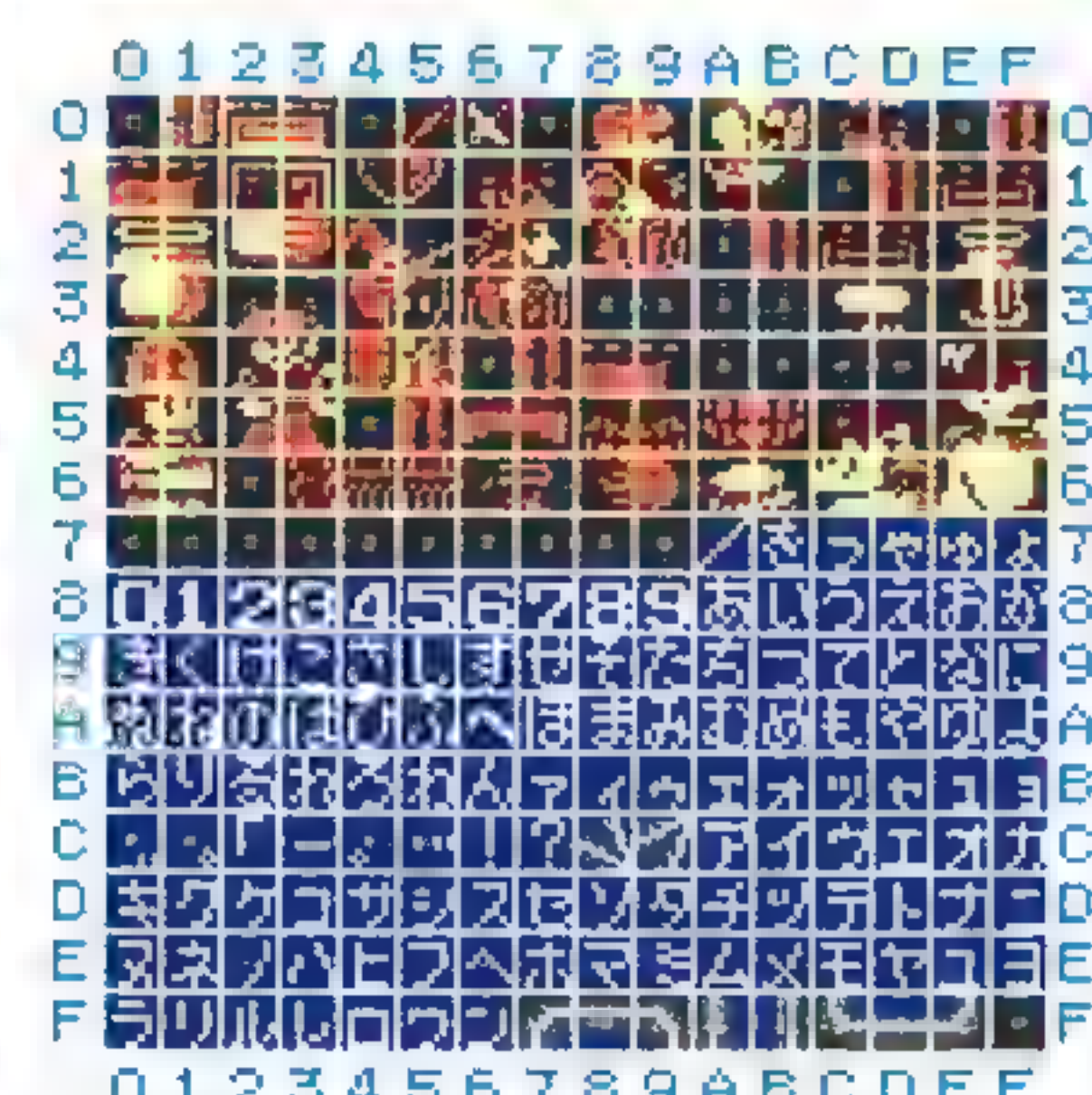
▶バトル用②



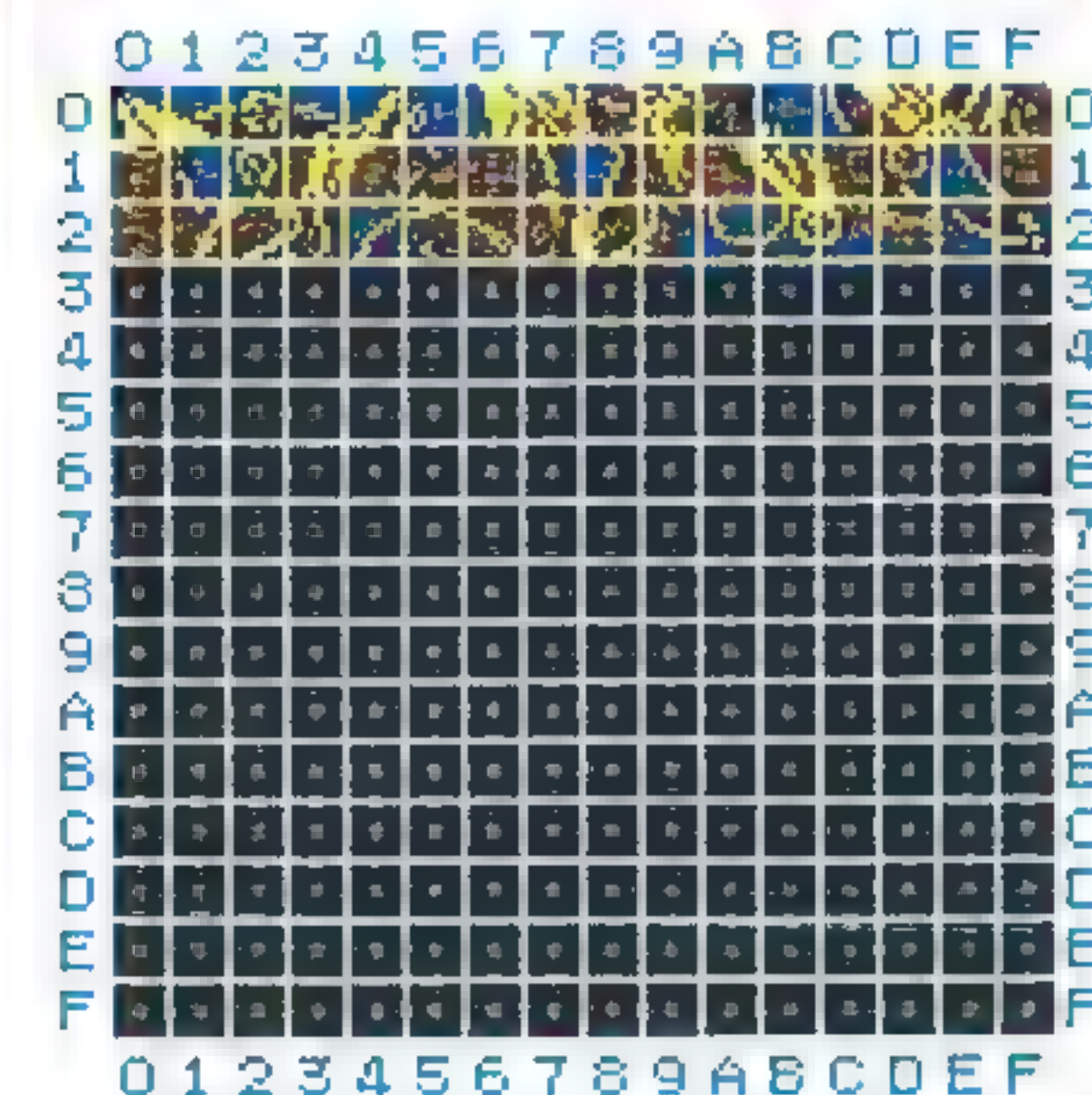
▶フィールド用



▶ショップの店員と文字



▶地図のエムブレム用



▶地図のエムブレム



Bボタン+SELECTボタンで世界地図を開くと、画面の四隅にエンブレムが表示される。このエンブレムはサイズが大きく、バトル用キャラクター8人分にあたる、縦8つ×横8つのブロックで作られているのだ。

カテゴリ別の マップリスト

ゲーム中でパーティーが訪れるロケーションを、町(TOWN)、廃墟(RUINS)、洞窟(CAVE)などのカテゴリごとにわけたリスト。「Palette」の欄は、そのマップに使用する色の組み合わせ(パレット)を示しており、海底神殿や火山のダンジョンなどは、途中のフロアからちがう色を使って雰囲気に変化をつけているのがわかる。

名前	CATEGORY	Palette	備考
01 エーネアの町			
02 竜崎 ノリギ			
03 エルノの町			
04 ノルモンドの町	TOWN	TOWN	
05 クレセントレイクの町			
06 山頂の町			
07 テンラックの町			
08 ル・フェイジンの町			
09 フォーネリア 1F			
10 フォーネリア 2F			
0A エルノの城			
0B テルモノの城	CASTLE	CASTLE	
0C 臥城の城 1F			
1A 臥城の城 2F			
1B 臥城の城 3F			
0D カオスの神殿の廃墟			
2A 海底神殿 1F			
2B 海底神殿 2F			
2C 海底神殿 3F			
2D 海底神殿 4F			
2E 海底神殿 5F			
0F 土のダンジョン B1			
1F 土のダンジョン B2			
1B 土のダンジョン B3			
20 土のダンジョン B4			
21 土のダンジョン B5			

名前	CATEGORY	Palette	備考
0E 火山のダンジョン B1			
22 火山のダンジョン B2			
23 火山のダンジョン B3			
24 火山のダンジョン B4			
25 火山のダンジョン B5			
10 浮遊石の洞窟 B1			
26 浮遊石の洞窟 B2			
27 浮遊石の洞窟 B3			
11 トライノンの洞窟			
12 千の洞窟 B1			
28 千の洞窟 B2			
13 竜の巣の洞窟			
14 ドラゴンの洞窟			
15 竜女の洞窟			
16 賢者の洞窟			
17 沼地の洞窟 B1			
1C 沼地の洞窟 B2			
1D 沼地の洞窟 B3			
18 嵐気候の塔 1F			
29 嵐気候の塔 2F			
2A 嵐気候の塔 3F			
30 宇宙ステーション 1F			
31 宇宙ステーション 2F			
32 宇宙ステーション 3F			
33 宇宙ステーション 4F			
34 宇宙ステーション 5F			

名前	CATEGORY	Palette	備考
35 商人のカオスの神殿 1F			
36 商人のカオスの神殿 2F			
37 商人のカオスの神殿 3F			
38 商人のカオスの神殿 B1			
39 商人のカオスの神殿 B2			
3A 商人のカオスの神殿 B3			
3B 商人のカオスの神殿 B4			
3C 商人のカオスの神殿 B5			

バトル背景のドット絵

バトル中に表示される背景。ひとつの背景に黒以外は3色しか使えないという制限があるなかで、それぞれの場所の雰囲気がよく表現されている。

BATTLE BG			
Palette 0			
0	草原	8	城
1	洞窟	9	川
2	海	A	塔・宇宙基地
3	森	B	海底神殿
4	神殿	C	浮遊石のダンジョン
5	砂漠	D	火山のダンジョン
6	沼	E	竜の後ろのダンジョン
7	土のダンジョン	F	沼地のダンジョン

仕様書

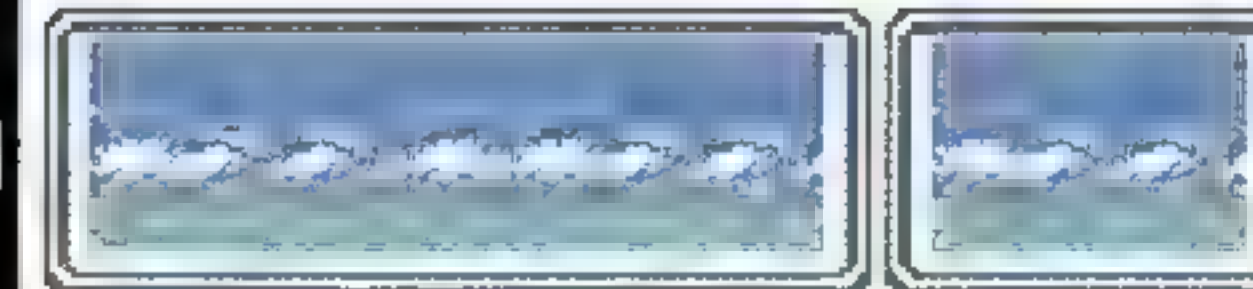
草原



洞窟 (巨人の峰)



海



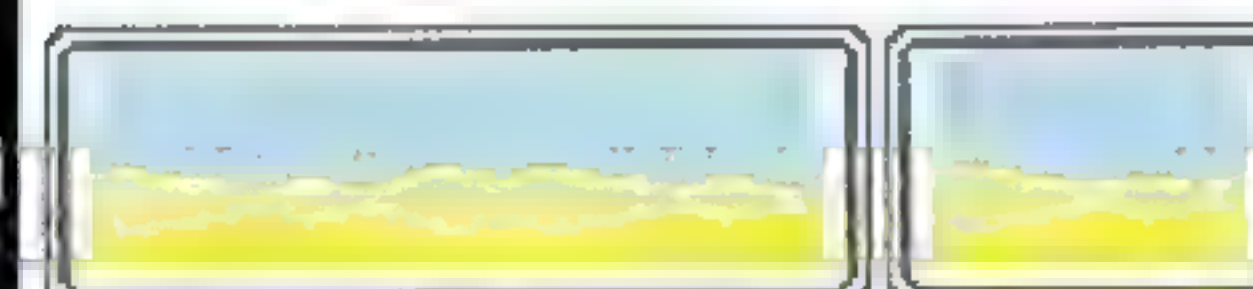
森



神殿 (カオスの神殿)



砂漠



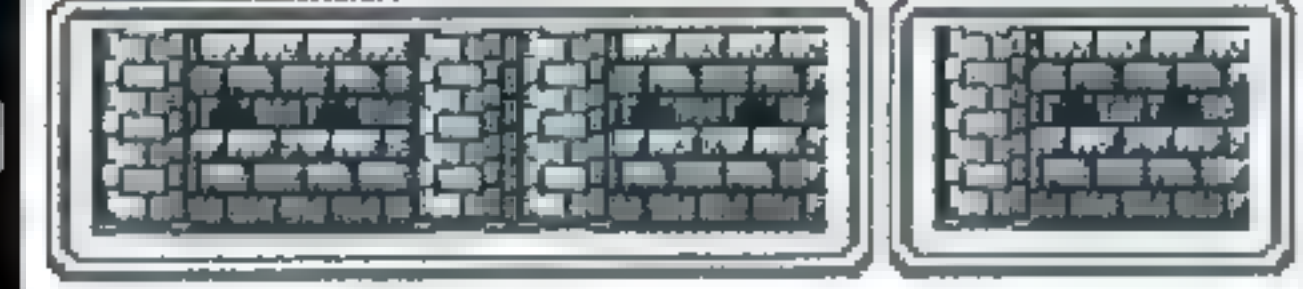
沼



土のダンジョン (アースの洞窟)



城



川



塔・宇宙基地 (ミラージュの塔 / 浮遊城)



海底神殿



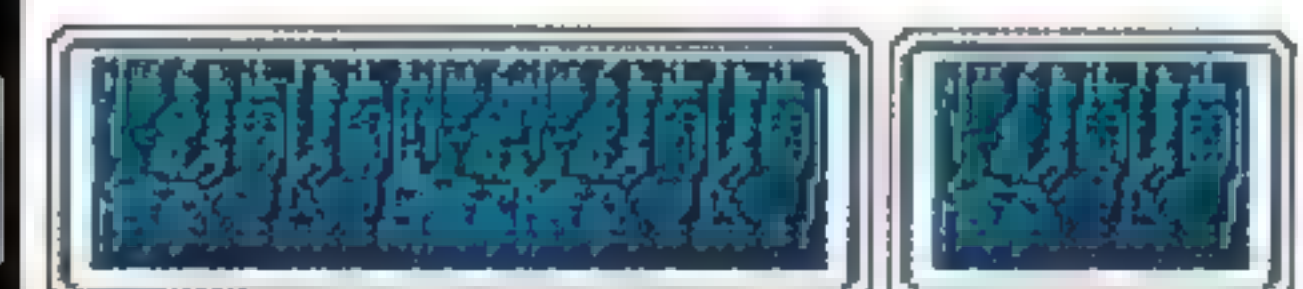
浮遊石のダンジョン (水の洞窟)



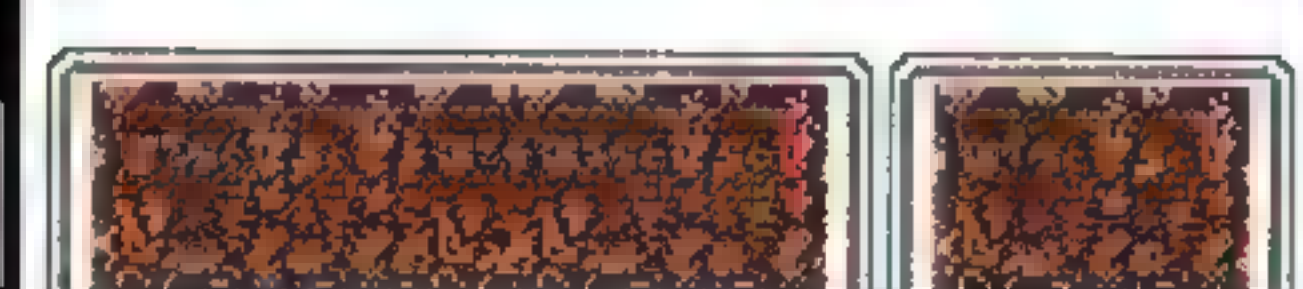
火山のダンジョン (タルグ火山)



竜の後ろのダンジョン (海の真の洞窟)



沼地のダンジョン (沼の洞窟)



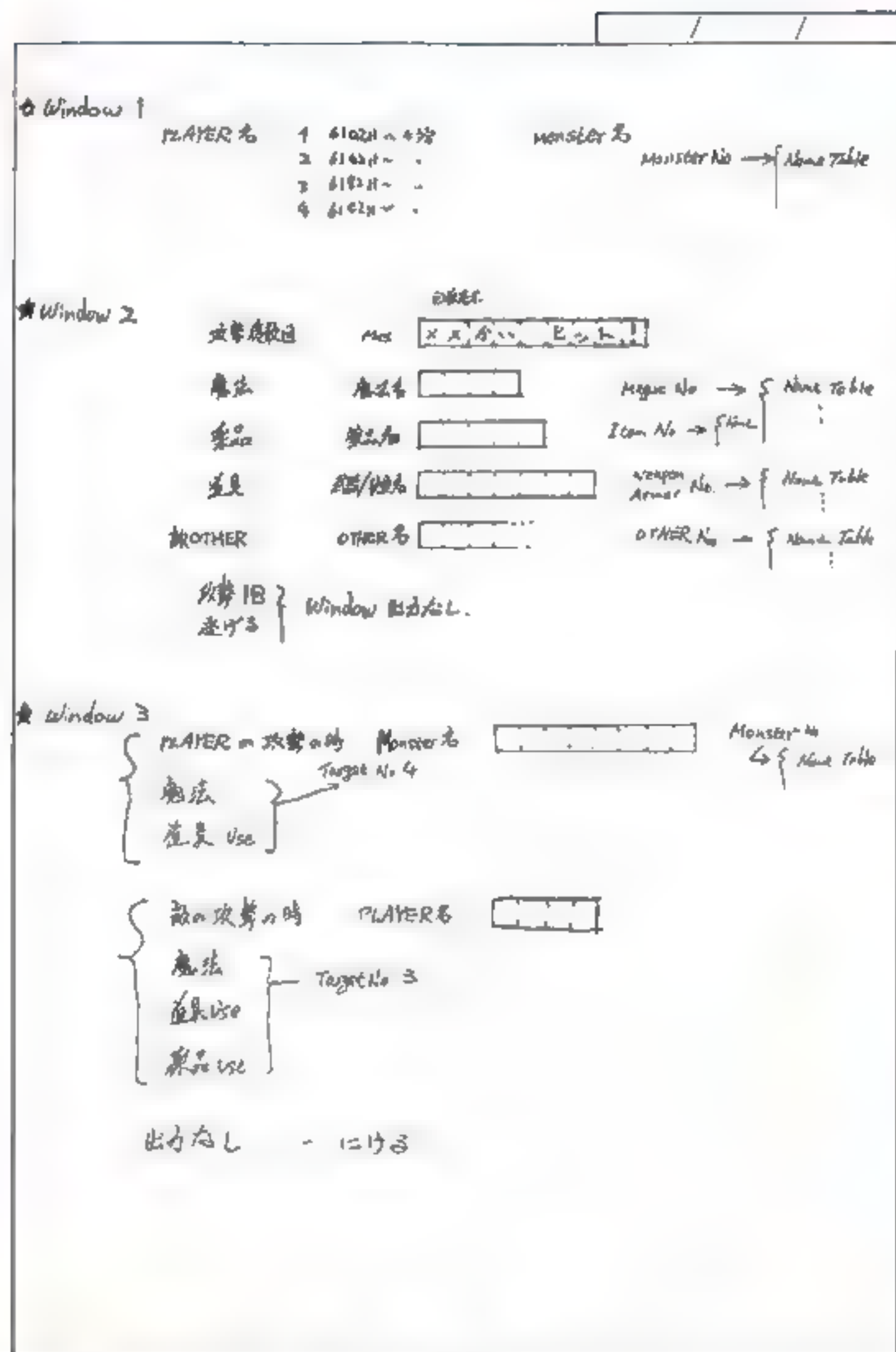
MONSTER COLOR

名前	色番号	名前	色番号	名前	色番号
0 バグ	30 27 16	10 ハイネ	17 31 1C	20 ヴァンパイア	37 16 13
1 エドリン	30 22 13	11 ノリギ	36 26 14	21 グリーン	30 28 1A
2 ウェル	25 29 1B	12 ノリギ	25 29 1B	22 エーネア	36 26 16
3 ノリギ	33 26 16	13 ノリギ	30 2C 13	23 ノリギ	30 37 1A
4 ウェル	24 30 22	14 ノリギ	30 22 12	24 ノリギ	30 32 1C
5 ノリギ	26 28 19	15 ノリギ	28 26 16	25 ノリギ	30 26 16
6 ノリギ	34 16 18	16 ノリギ	16 2C 18	26 ノリギ	30 27 12
7 ノリギ	30 31 22	17 ノリギ	23 30 00	27 ノリギ	30 27 16
8 ノリギ	37 26 16	18 ノリギ	30 28 1C	28 ノリギ	30 2C 1C
9 ノリギ	30 28 1C	19 ノリギ	30 2A 18	29 ノリギ	36 26 16
A ノリギ	36 21 12	20 ノリギ	32 1C 0C	30 ノリギ	26 3C 18
B ノリギ	30 28 19	21 ノリギ	37 23 13	31 ノリギ	25 2A 1A
C ノリギ	30 23 18	22 ノリギ	16 17 18	32 ノリギ	18 27 1C
D ノリギ	37 25 15	23 ノリギ	30 28 17	33 ノリギ	37 10 1C
E ノリギ	36 26 14	24 ノリギ	30 26 00	34 ノリギ	17 38 18
F ノリギ		25 ノリギ	13 37 18	35 ノリギ	

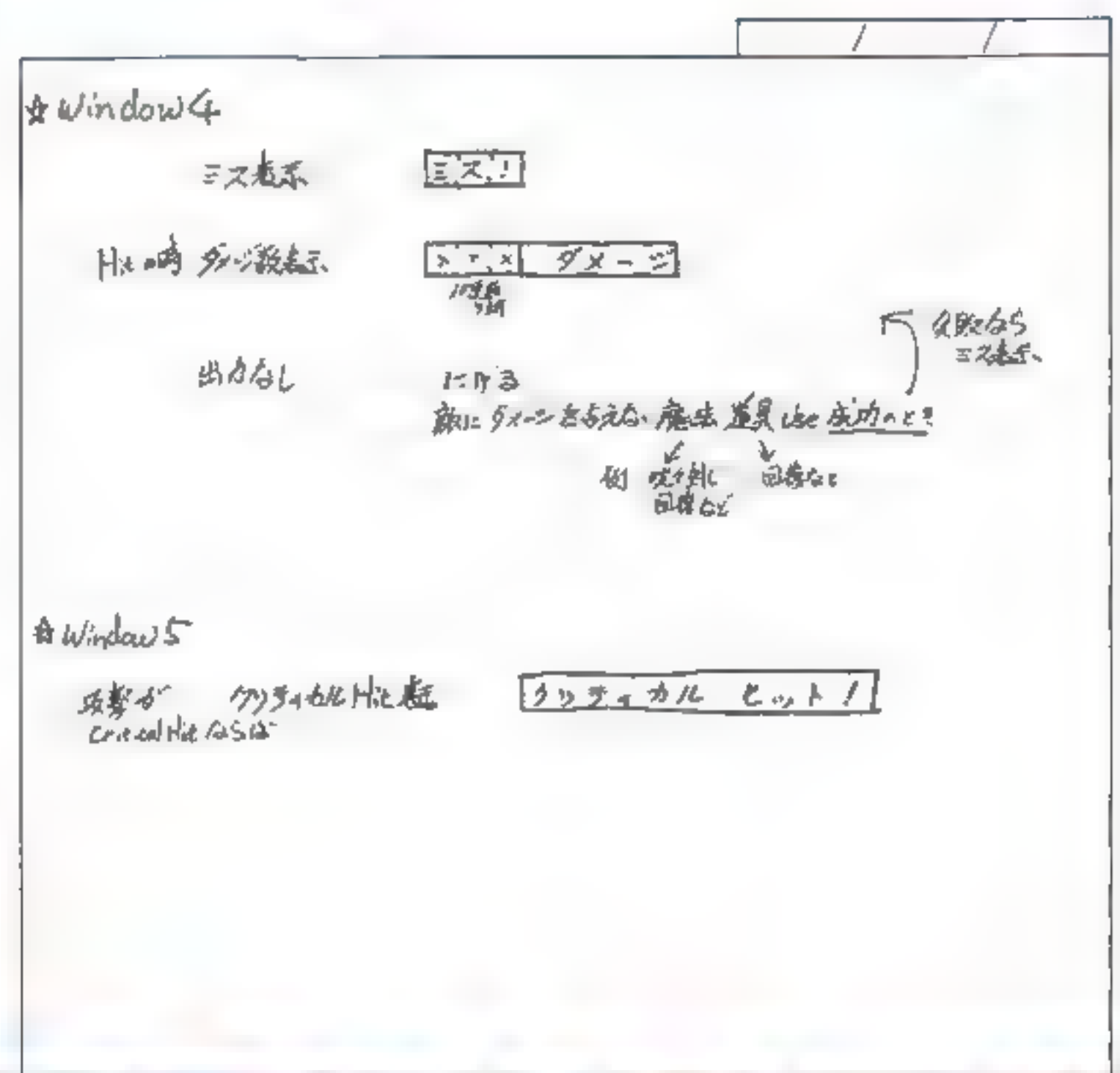
モンスターの 色の割り当て表

モンスターに割り当てる色のパレットを指定した表。「38 27 16」などの数字が色の種類で、1体のモンスターは黒とパレットの3色で描かれている。バトルでモンスターに使える黒以外の色が合計6色(パレットふたつ分)までという制限があるため、一部のモンスターのパレットを共通にすることで、上の写真のように同時に3種類以上の敵の出現を可能にしているのだ。なお、ほかのモンスターと一緒に出現しないリッチやカオスなどの大型のボス敵には、6色分のパレットが割り当てられている。

バトル関係の企画資料



SQUARE



バトル中のウィンドウ表示の仕様書

バトル中にメッセージが表示されるウィンドウの種類や、表示する順番をまとめた資料。メッセージの内容に加え、道具や魔法の名前などが最大で何文字になるかを考慮したうえで、各ウィンドウのサイズが決められている。

武器&防具リスト

開発中に作成された、武器と防具のリスト。製品版とちがってリボンが「クレアのリボン」という名前になっているほか、はがねのよろいやレイのこてなど、ゲーム中には登場しない防具の名前も記されている。

File Name = 'weapon man' Tue Sep 08 13 50 51 1987 Page = 001/001

WEAPON DATA			
1.	スニチャク	木製の短刀	スニチャク
2.	スナイフ	小刀	スナイフ
3.	フレシピア	短刀	フレシピア
4.	ハンマー	槌	ハンマー
5.	ブロードソード	広刃の剣	ブロードソード
6.	バトラーダス	鐵鎧	バトラーダス
7.	シメスター	円月刀	シメスター
8.	ツブモンチャク	筑丹の短刀	ツブモンチャク
9.	チグクじょう	鐵鎧の肩がけ	チグクじょう
10.	サベール	サベール	サベール
11.	ロングソード	長い剣	ロングソード
12.	グレイブ	尖頭	グレイブ
13.	フリスリル	大剣	フリスリル
14.	スリル	大剣	スリル
15.	スリル	大剣	スリル
16.	スリル	大剣	スリル
17.	スリル	大剣	スリル
18.	スリル	大剣	スリル
19.	スリル	大剣	スリル
20.	スリル	大剣	スリル
21.	スリル	大剣	スリル
22.	スリル	大剣	スリル
23.	スリル	大剣	スリル
24.	スリル	大剣	スリル
25.	スリル	大剣	スリル
26.	スリル	大剣	スリル
27.	スリル	大剣	スリル
28.	スリル	大剣	スリル
29.	スリル	大剣	スリル
30.	スリル	大剣	スリル

ARMOR-DATA

- 2、**ふく**……………各層の普通の服
- 3、**かわようい**……………皮製の鎧
- 3、**くさりかたびら**……………細い鎖を編み上げた鎖
- 4、**てのようい**……………鎖帷子の上に、薄い鉄片を付けたもの
- 5、**はがねのようい**……………鋼鉄の板を、体の形に合わせで加工した鎧
- 6、**ミスリルプレート**……………ミスリル類といふ魔法の金属で作られた鎖帷子
- 6、**フレイル**……………魔法の板に釘じ込まれていて、非常に強い
- 9、**アイスマーナー**……………魔法の水で作られていて、熱に強い
- 9、**ダイヤモンド**……………ダイヤモンドを特殊な方法で加工した鎧
- 10、**ドラゴンメイル**……………各層のドラゴンの鱗を材料にした鎧。
- 11、**どうのうでわ**……………魔法の魔輪で、皮の周りと同等の効果がある
- 12、**ぎんのうちわ**……………銀鍍金と同等
- 12、**きんのうちわ**……………鉄鍍金と同等
- 12、**ルビーのうちわ**……………ルビーの周りと同等
- 15、**ダイヤのうでわ**……………ミスリルメイル以上の効果
- 15、**まじろうのふく**……………黒魔法士の力を増す服
- 17、**かわのたて**……………皮製の盾
- 18、**てつのかた**……………鉄製の盾
- 19、**ミスリルのたて**……………ミスリル鋼製の軽い盾
- 20、**ほのおのたて**……………炎の盾
- 21、**アイスシールド**……………魔法の水で作られた盾
- 22、**ダイヤモンド鎧**……………ダイヤモンド製の盾
- 23、**イースルのたて**……………表面が硝子のように磨き上げられた盾、石化に強い
- 24、**バクカク**……………硝子の盾で、シールドでも身に付けられる
- 25、**まじろうのマント**……………硝子の中から魔法のマント。盾が使えなくなる
- 25、**かわのぼうし**……………炎の格好いい帽子
- 27、**おふく**……………小型の兜
- 28、**おまかぶと**……………頭全体を被う兜
- 28、**ミスリルのかぶと**……………ミスリル鋼製の軽い兜
- 28、**グイヤーのかぶと**……………グイヤー製の兜
- 30、**いやしのかぶと**……………自分のヒットポイントが回復する
- 32、**クレアのリザン**……………敵の特殊攻撃を防ぐ
- 33、**かわでぶくろ**……………皮製の手袋
- 34、**せいどうのかた**……………骨剛製のこて
- 35、**はがねのかた**……………鋼製製のこて
- 38、**ミスリルのかた**……………ミスリル鋼製の軽いこて
- 39、**いのかた**……………自己回復金に同化する
- 39、**まじんのこて**……………使うと巨人の力を出し、ダメージを増やすこて
- 39、**グイヤーのかた**……………グイヤー魔のこて
- 40、**まじろうのむく**……………死のまじろうにかかると脆くなるむくひわ。

講義在初期の憲法草案下

一方、このリストはあくまでも参考のためのもので、最終的に製品版では4つずつに増えたほか、一部の名前やレベルなどもこのリストから大きく変更された。

魔法に関する設定

魔法のくわしい設定や効果をまとめたもの。「[スリプ]は心がないアンデッドモンスターに効かない」「[レイズ]は精神統一が必要なので戦闘中は使えない」などの設定は、ゲーム中に活かされている。

- [illegible]

- [illegible]

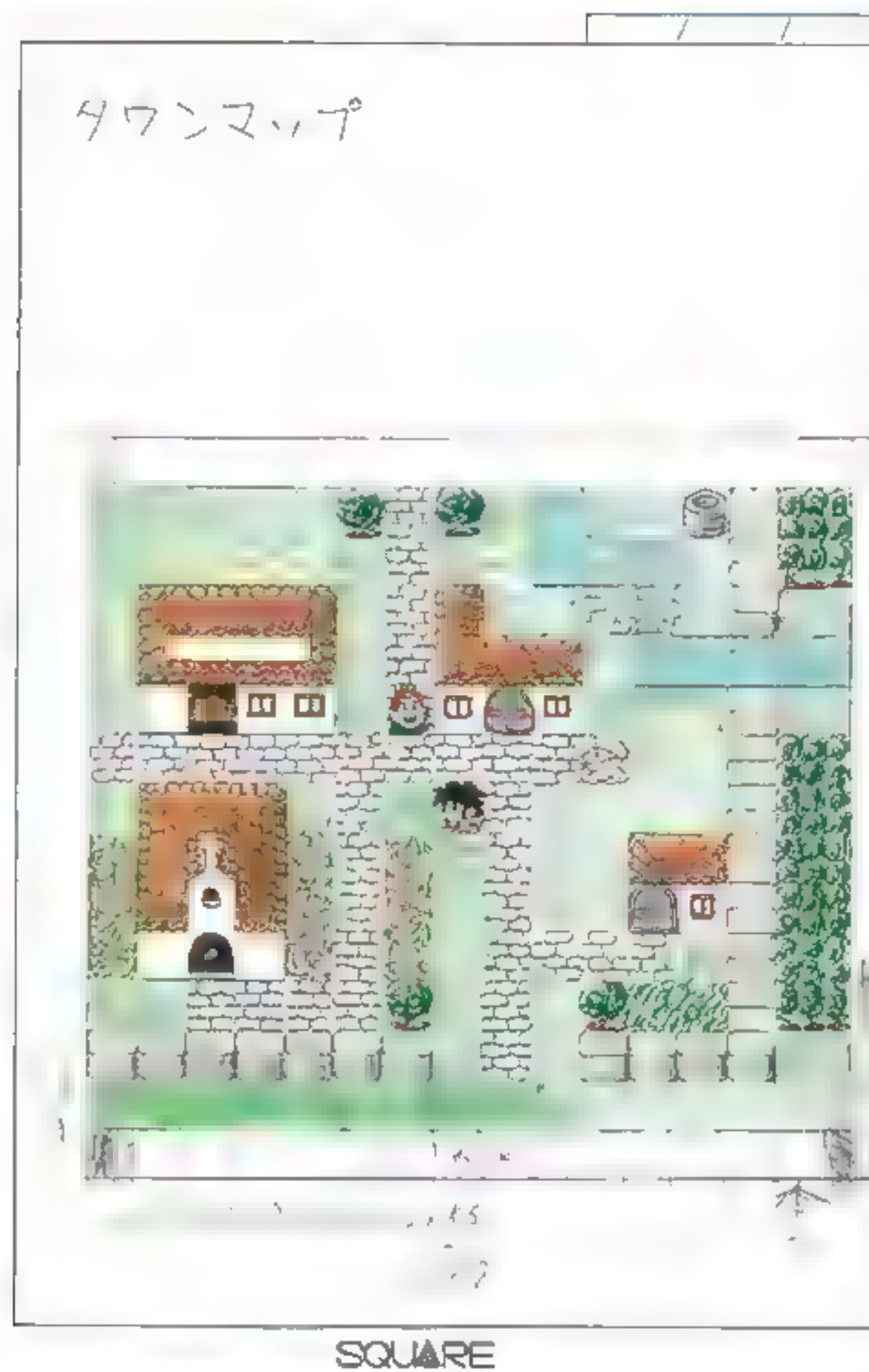
初期の企画資料

企圖書

「FFI」の内容を説明するための企画書。コーネリア城や海底神殿、悪魔の塔などが登場することは、この段階から想定されていた。

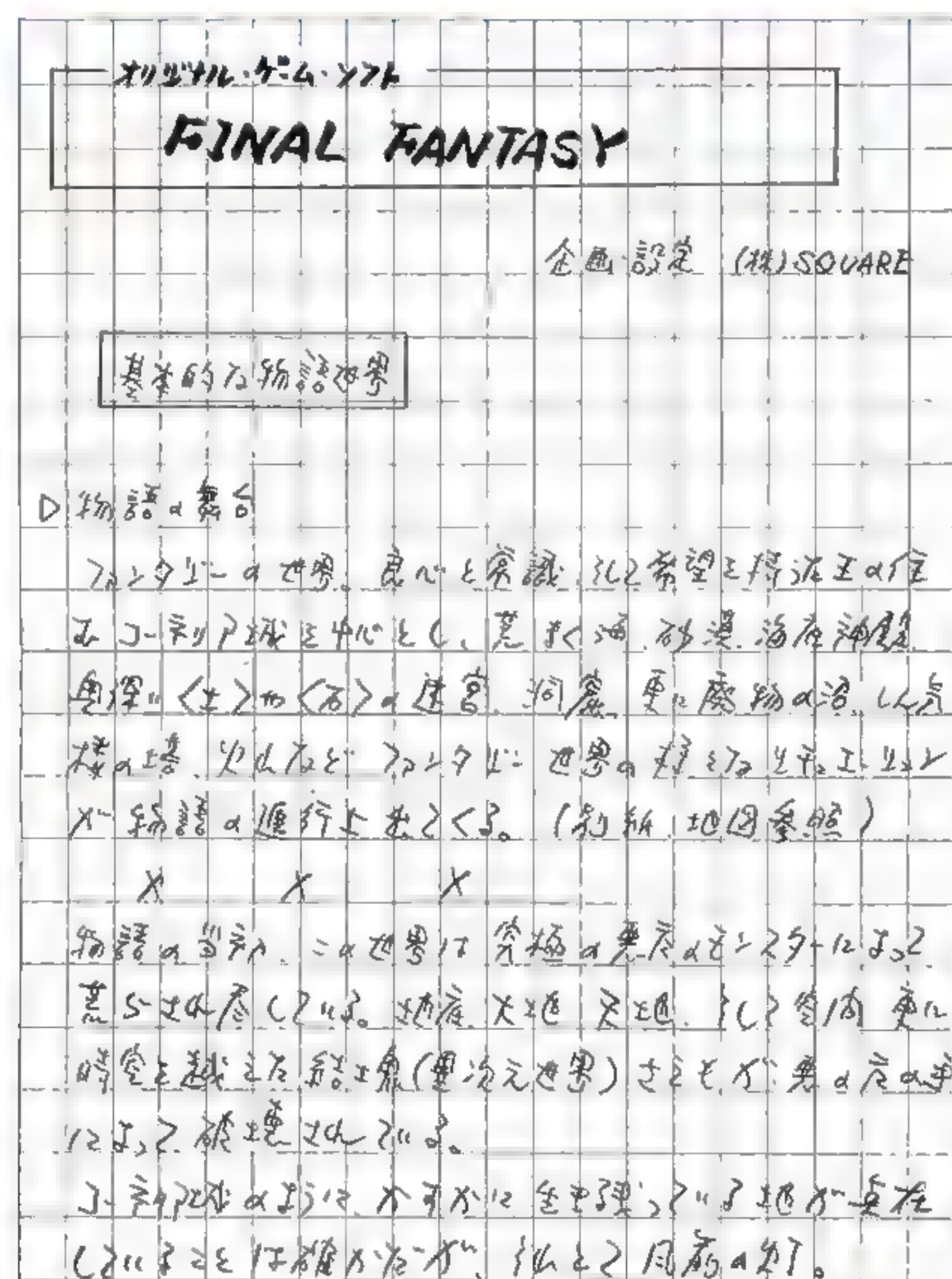
町の初期イメージ図

・町の雰囲気を表したイメージ図で、家、木、花壇など、町らしさを表現する要素がいくつも詰めこまれている。絵の下に並ぶ数字は、画面に表示される範囲を測るためのものだ。



バトル画面の試作画像

時田貴司氏と石井浩一氏が協力して制作した、バトルのイメージ画像。開発の初期には、昼と夜が切りかわるというアイデアがあり、画面の上側に満月が浮かんでいる。



GBA版イラスト



▶ イメージイラスト①

「FFⅠ」「Ⅱアドバンス」が発売されるとともに、新たにイメージイラストが描き下ろされた。このソフトは、カートリッジ内に「FFⅠ」と「FFⅡ」の両方が収録されているため、イメージイラストでもふたつの作品のキャラクターが左右に描かれている。



▶ イメージイラスト②

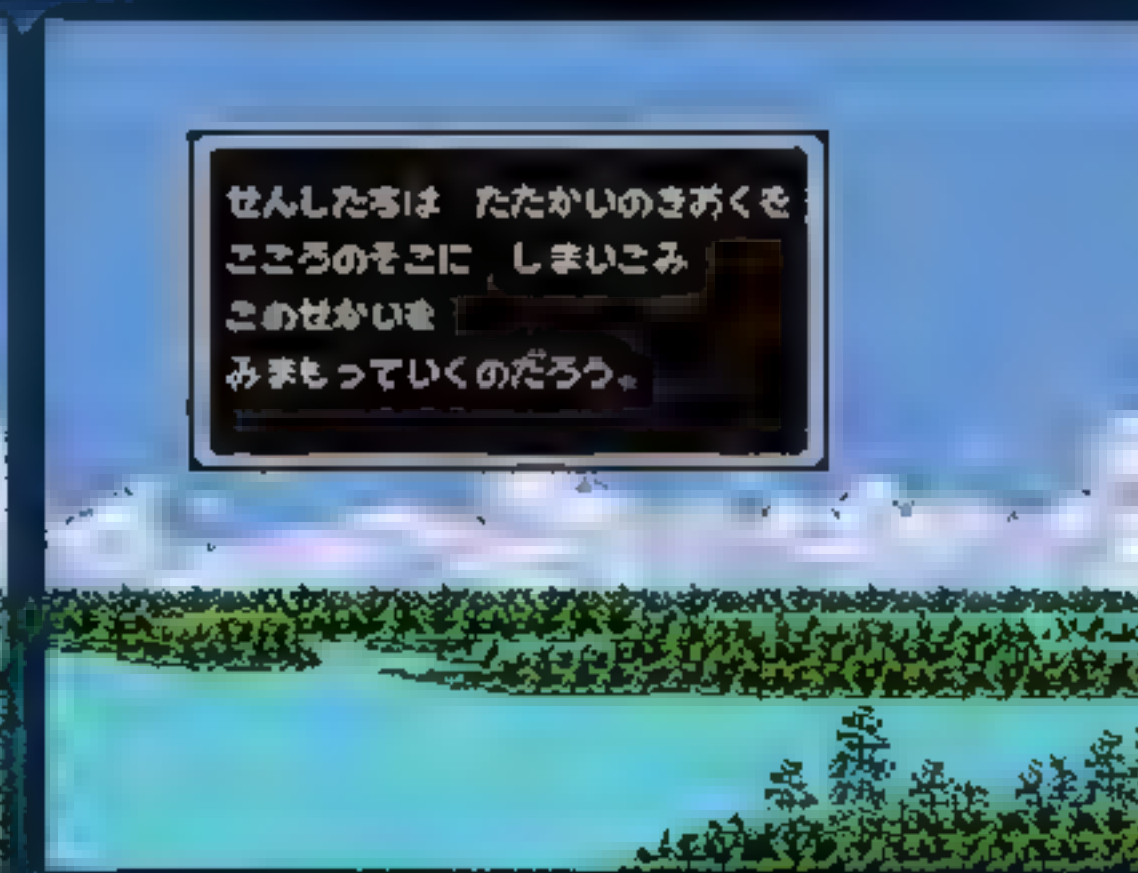
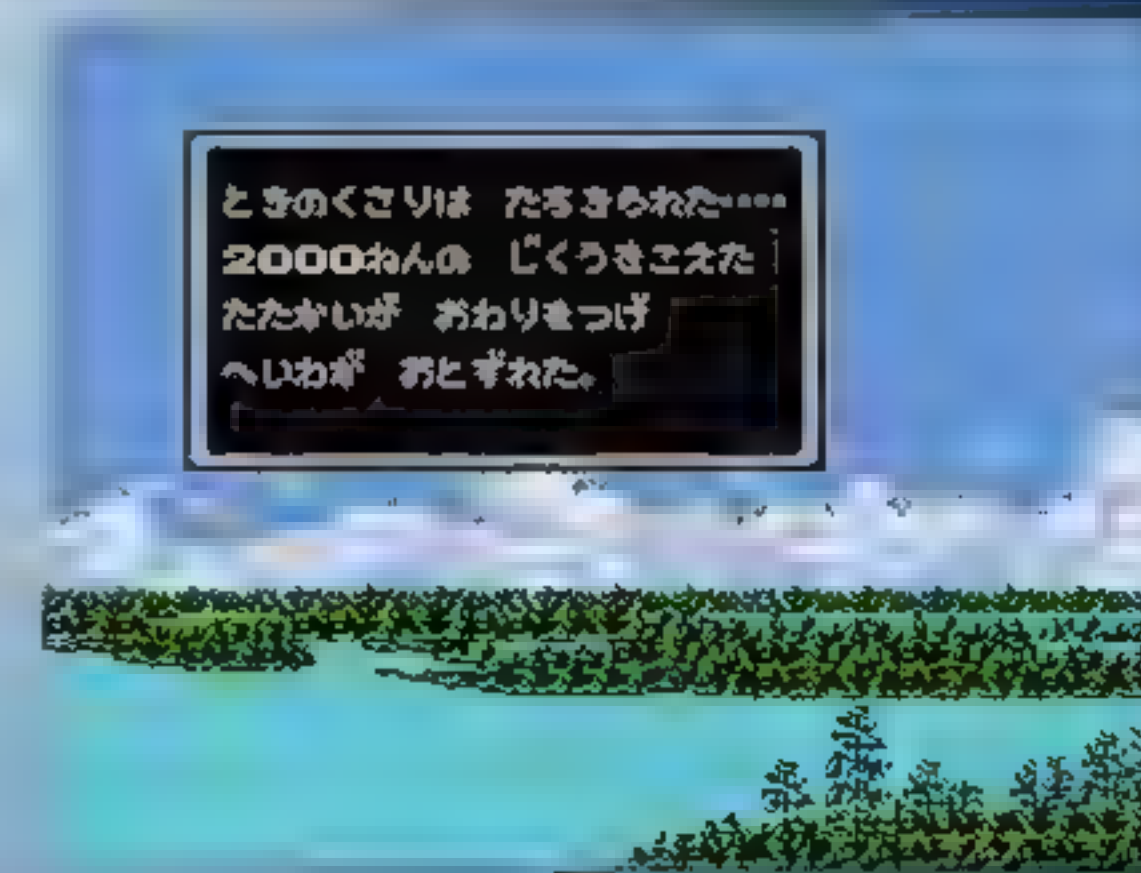
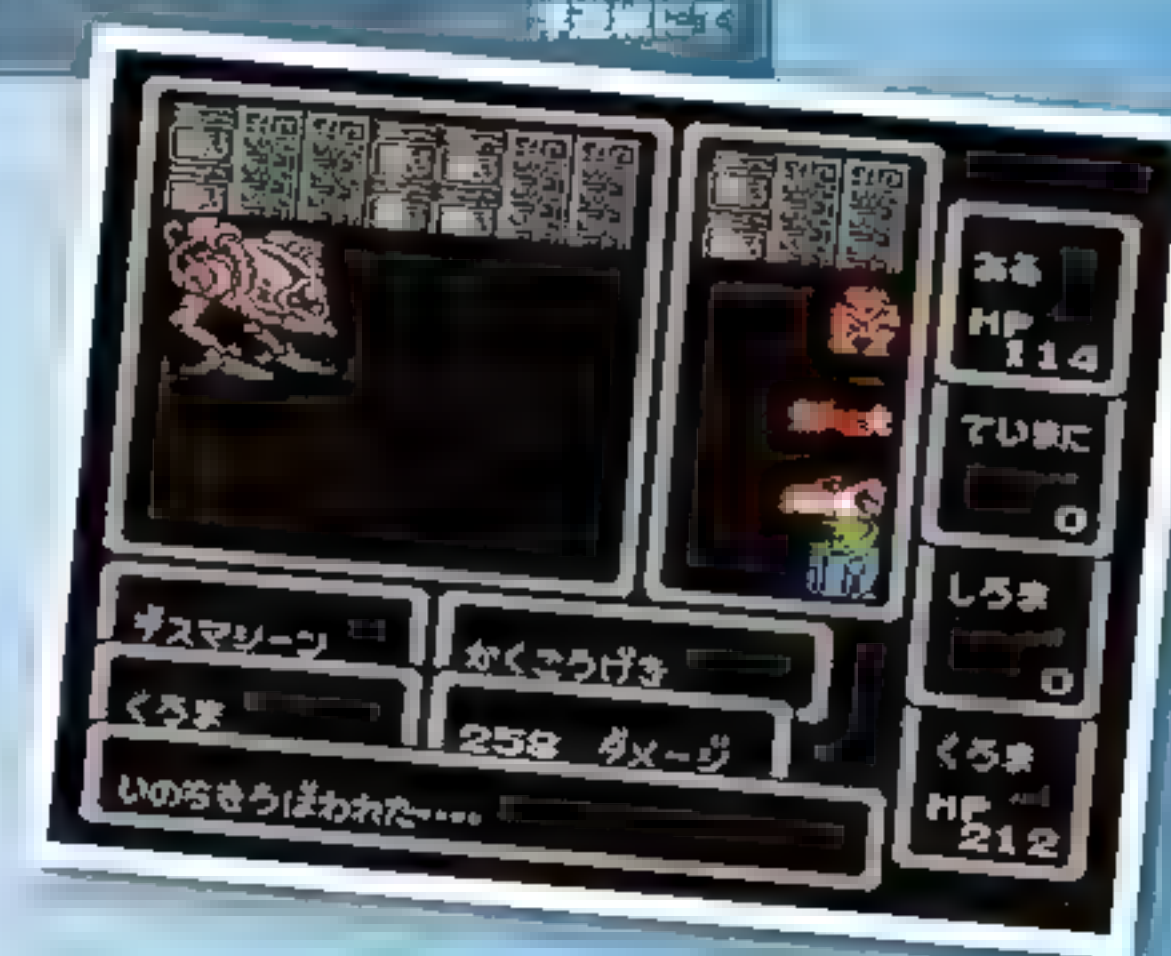
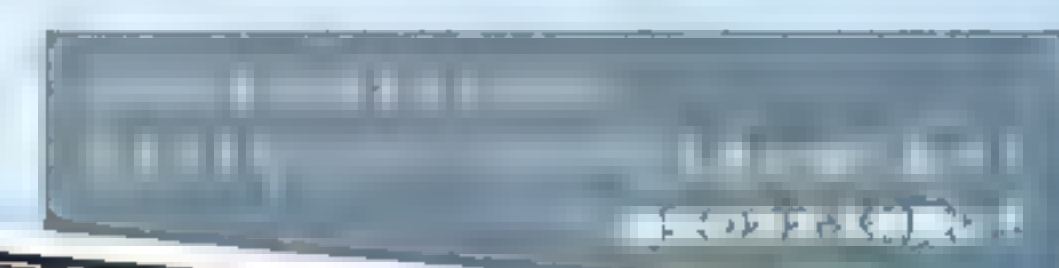
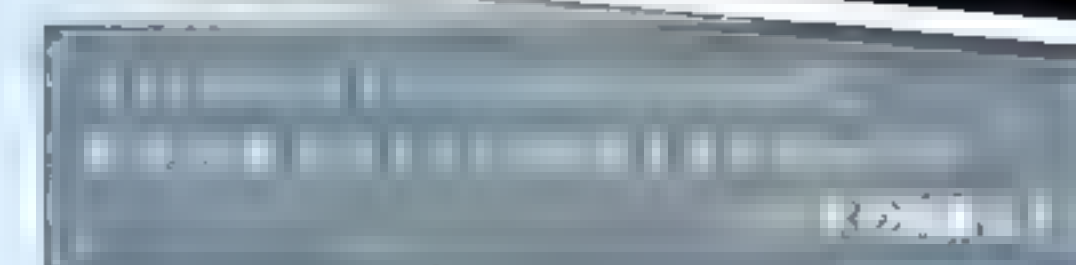
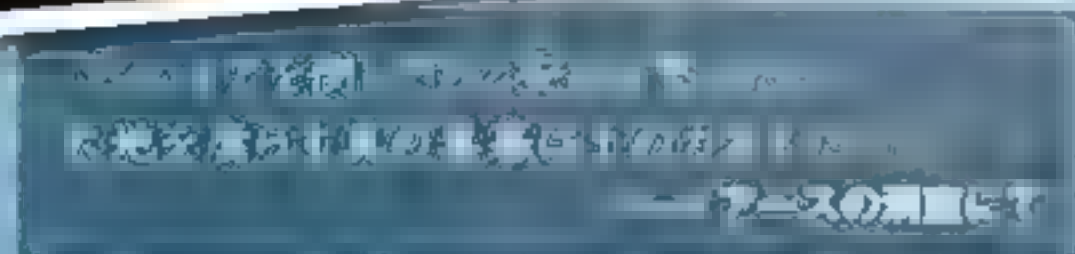
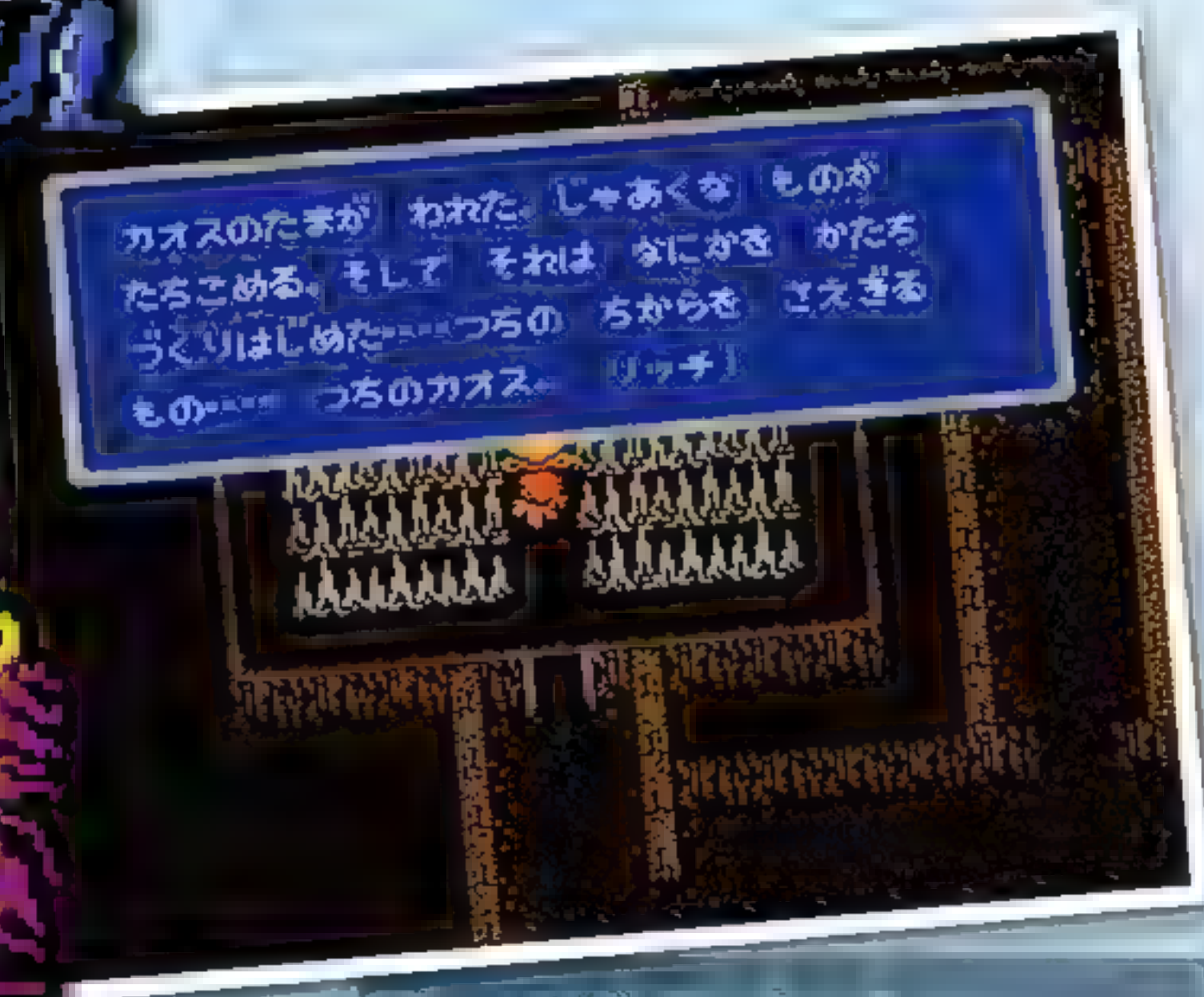
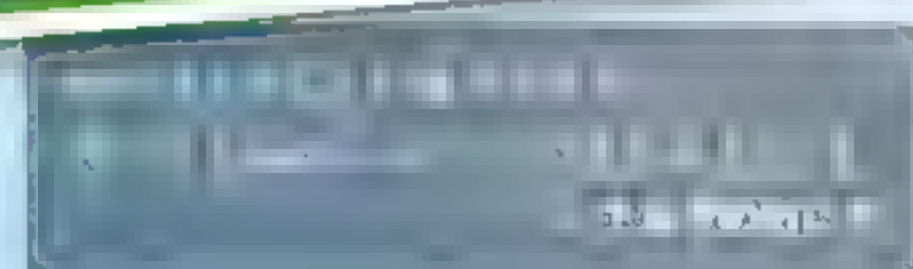
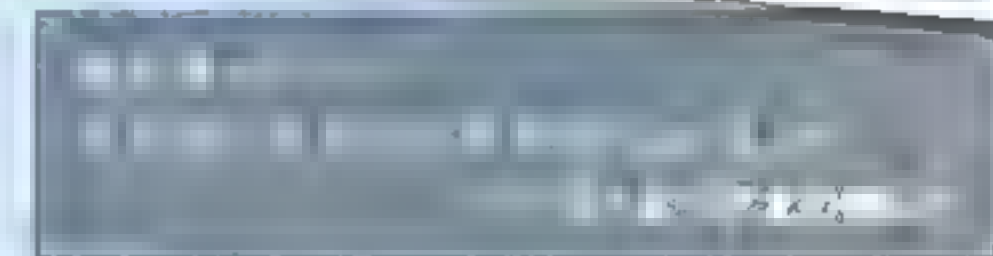
▶ボスモンスターイラスト

■4体のカオスと、GBA版『FFⅠ』の追加要素「ソウル・オブ・カオス」に登場したボスモンスターのイラスト。ゲーム中ではこれら以外にも、『FFⅢ』のアーリマン、エキドナ、2ヘッドドラゴン、ケルベロスといったボスモンスターが出現する。



③段目 リッチ、マリリス、クラーケン、ティアマト
スカルミリューネ、カイナッツォ、バルバリシア
ルビカンテ(いずれも「FFIV」からの登場)
④段目 ギルガメッシュ、しんりゅう(ともに「FFV」からの
登場)、オルトロス、テュボーン(ともに「FFVI」から
の登場)

MEMORIES OF FINAL FANTASY I





FC版「ファイナルファンタジーI・II」 FINAL FANTASY I・II	WSC版 FINAL FANTASY II ファイナルファンタジーII	PS版、携帯電話版 FINAL FANTASY II ファイナルファンタジーII
PS版「ファイナルファンタジーI・II」 FINAL FANTASY ファイナルファンタジーI・II	GBA版「ファイナルファンタジーI・II」 FINAL FANTASY I・II -ADVANCE-	PSP版、スマートフォン版 FINAL FANTASY II ファイナルファンタジーII

1作ごとに新機軸に挑戦する方向性を確立

積極的に新しいシステムを取り入れていくという、「FF」シリーズの基本姿勢を決定づけた作品。反乱軍としてパラメキア帝国の打倒を目指すフリオニールたちの戦いが描かれる。覚えた単語を使って会話するワードメモリーシステム、レベルと経験値を廃した成長システムなど、ユニークな要素が話題を呼んだ。

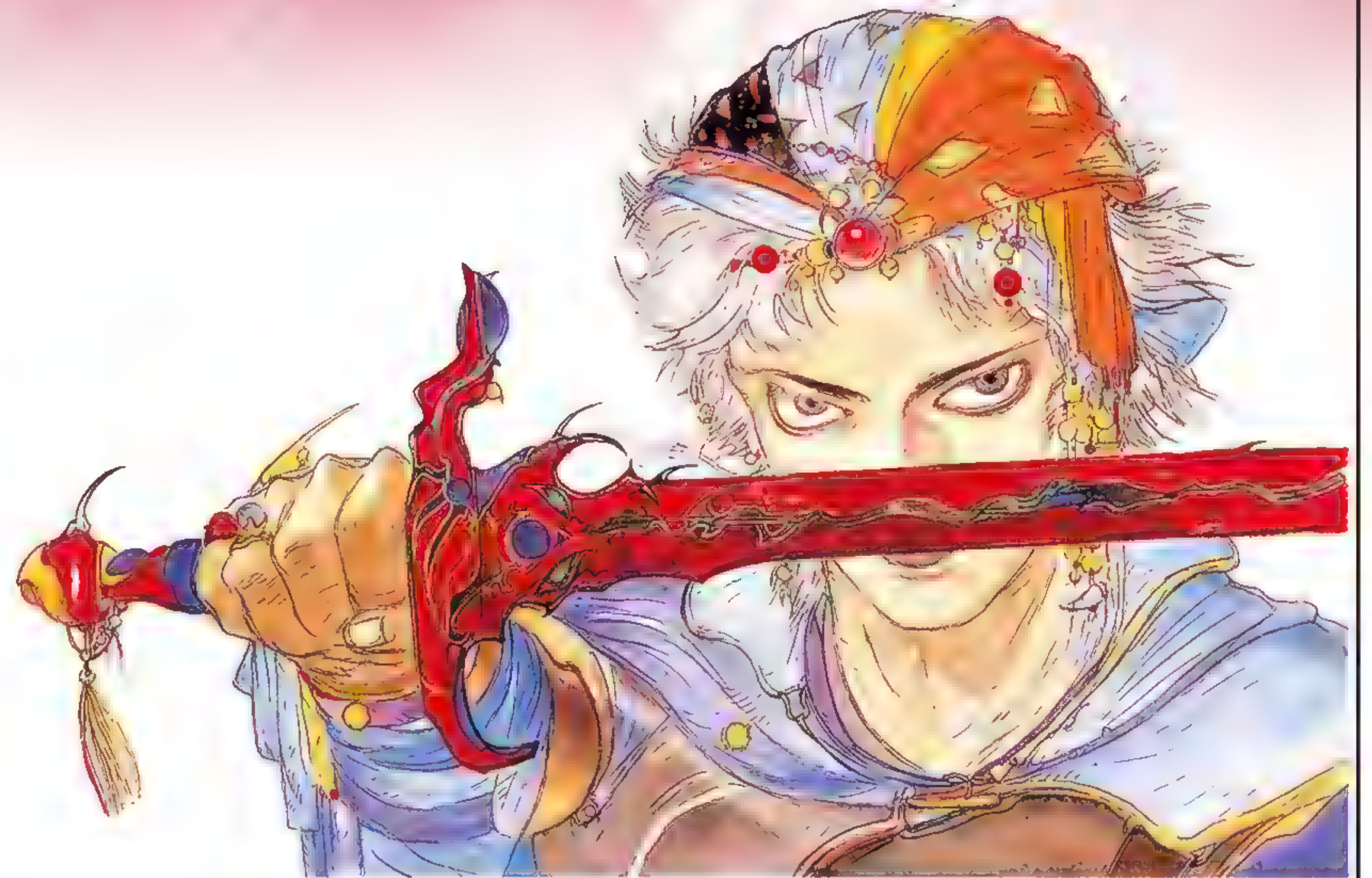


ファミリーコンピュータ ファイナルファンタジーII 発売日 ● 1988年12月17日 価格 ● 6,825円	ファミリーコンピュータ ファイナルファンタジーI・II 発売日 ● 1994年2月27日 価格 ● 7,140円	ワンダースワンカラー ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2001年5月3日 価格 ● 5,460円	ワンダースワンカラー (本体同梱版) ファイナルファンタジーII ワンダースワンカラー本体同梱版 発売元 ● バンダイ 発売日 ● 2001年5月3日 価格 ● 12,600円	プレイステーション ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2002年10月31日 価格 ● 3,990円
プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジーII プレミアムパッケージ 発売日 ● 2002年10月31日 価格 ● 9,240円	ゲームボーイアドバンス ファイナルファンタジーI・II アドバンス 発売日 ● 2004年7月29日 価格 ● 6,090円	iモード ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2005年3月4日 価格 ● 500ポイント (525円相当) ※ アプリがプリインストールされたFOMA P901iが2005年2月4日に先行発売	EZweb ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2005年12月15日 価格 ● 500ポイント (525円相当)	Yahoo!ケータイ ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2006年12月1日 価格 ● 500ポイント (525円相当)
プレイステーション・ポータブル ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2007年6月7日 価格 ● 3,990円	Wii/Wii U (バーチャルコンソール) ファイナルファンタジーII (ファミリーコンピュータ版) 発売日 ● 2009年6月16日 価格 ● 500Wiiポイント (500円相当)	プレイステーション3/ プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ゲームアーカイブス) ファイナルファンタジーII (プレイステーション版) 発売日 ● 2009年7月8日 価格 ● 500円 ※ PS Vitaは2012年8月28日より対応	プレイステーション・ポータブル (アルティメットヒッツ版) ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2008年7月30日 価格 ● 2,940円	iPod touch/iPhone/ iPad ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2010年2月25日 価格 ● 1,000円 ※ 2011年7月14日より800円
プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ダウンロード版) ファイナルファンタジーII (プレイステーション・ポータブル版) 発売日 ● 2011年2月22日 価格 ● 2,100円	Android ファイナルファンタジーII 発売日 ● 2012年2月1日 価格 ● 800ポイント (840円相当)	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジー 25th ANNIVERSARY ULTIMATE BOX 発売日 ● 2012年12月18日 価格 ● 35,000円 ※ スクウェア・エニックス e-STOREのみで予約限定販売		



IMAGE ART

『決起』
仲間たちと皇帝



『レッド・ソード』
フリニオール (FC版パッケージイラスト)

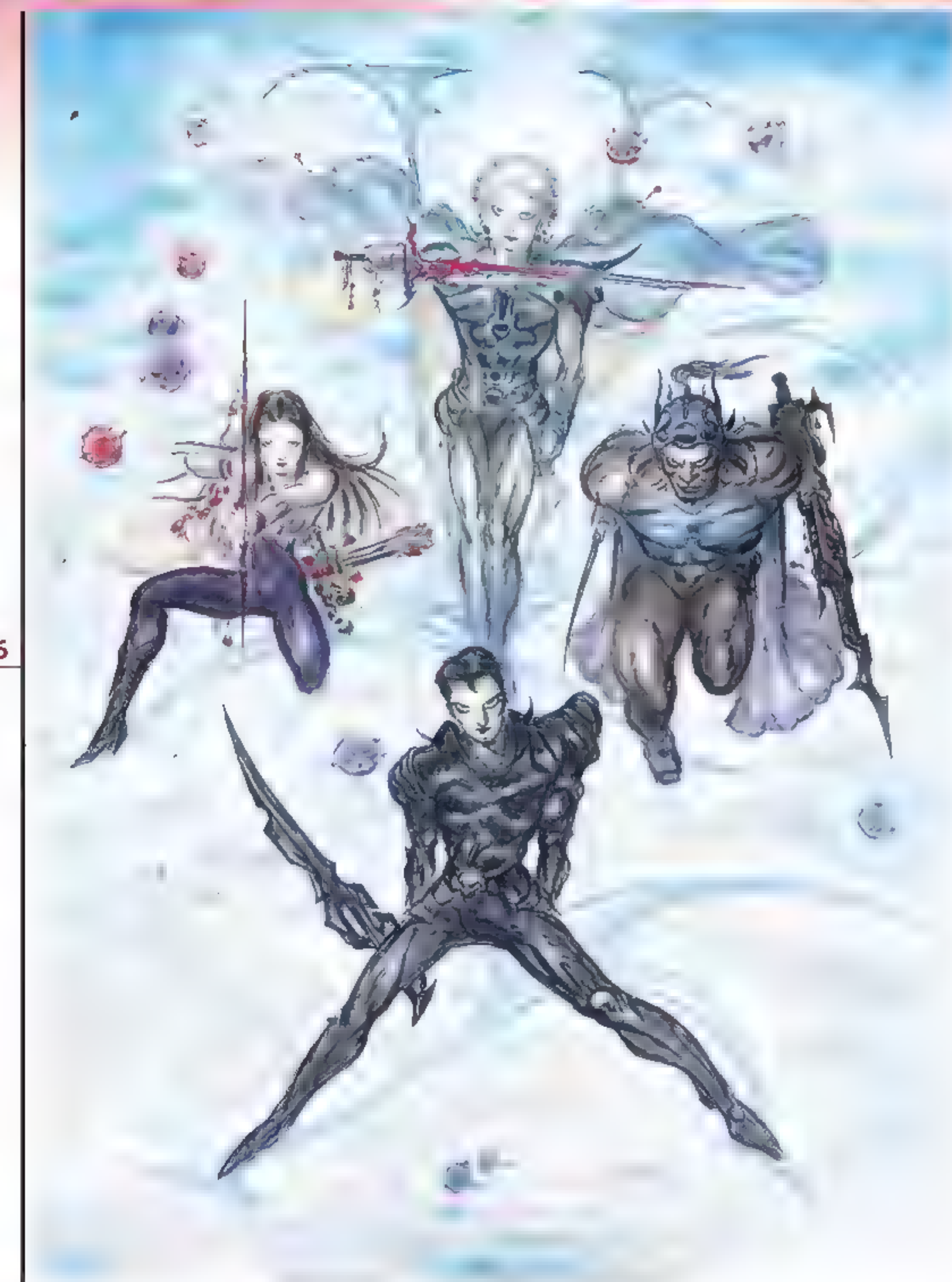
『幻魔の戦い』
リチャードVSレオンハルト





『辺境の乱戦』
魔物と戦うフリオニールたち

『モンスター・モンスター』



仲間たち



皇帝





STORY OF FINAL FANTASY II

それは、はるかかなたの世界の物語——。

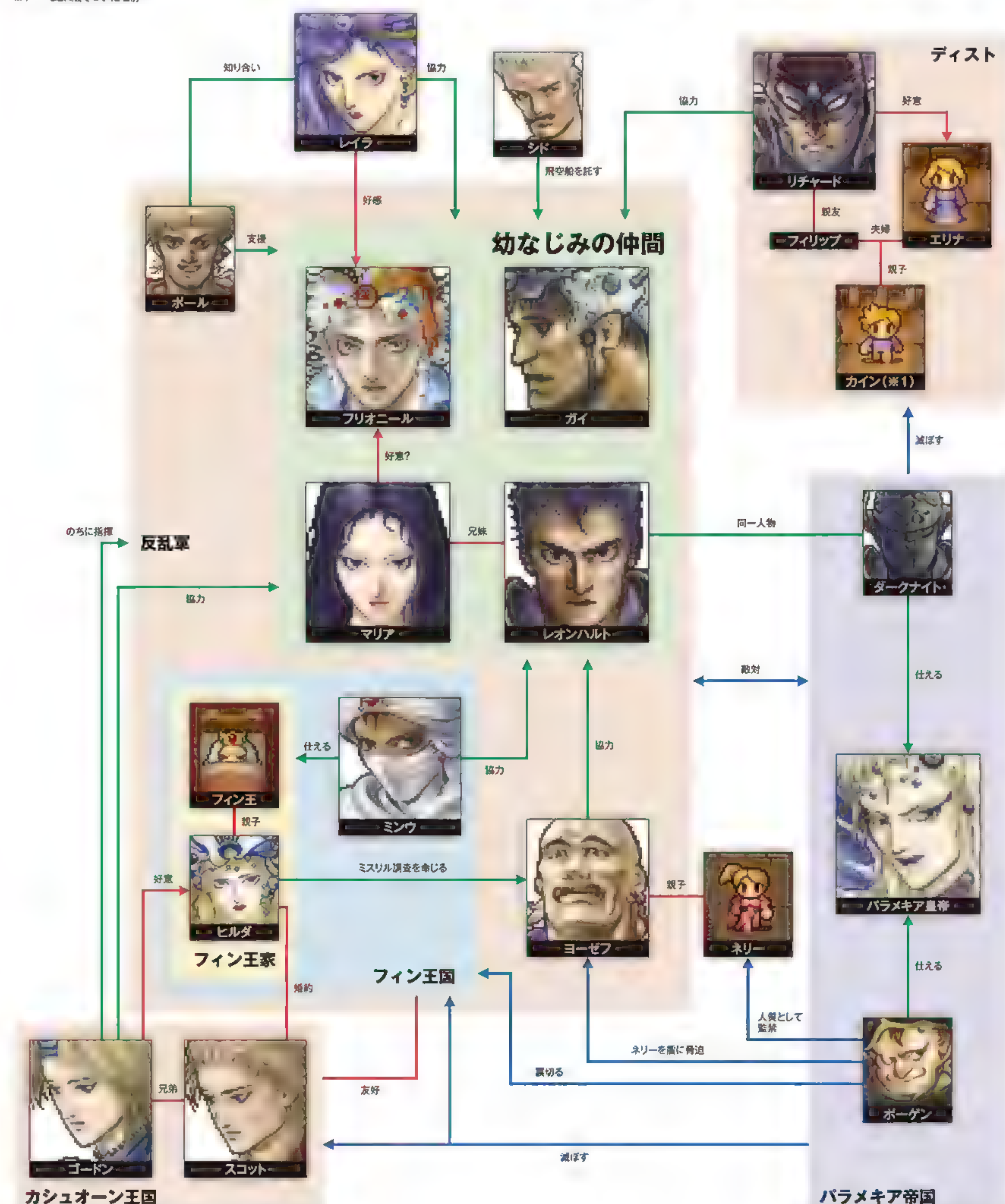
長くつづいてきた平和は、突如として打ち破られた。パラメキア帝国の皇帝が、己が欲望を満たさんとし、魔界から無数の魔物を呼び寄せて世界征服に乗り出したのだ。

ディスト、カシュオーン、パフスク、サラマンド……世界各地の城や町は、つぎつぎと攻め滅ぼされ、あるいは支配下に置かれていった。パラメキアの侵略に抵抗する反乱軍はフィン王国において立ち上がったものの、帝国の総攻撃により本拠地たるフィン城を奪われ、辺境の町アルテアへと撤退を余儀なくされてしまう。

帝国の襲撃により帰るべきところを失ったフィン王国の若者——フリオニール、マリア、ガイの3人は、反乱軍の指導者ヒルダとその側近ミンウに助けられたことをきっかけに、パラメキア帝国との闘争へと踏み出す。それは、幾人もの同志たちの犠牲を乗り越えねばならない、つらく苦しい戦いのはじまりでもあった……。

CHARACTER

※画像はPSP版のもの
※1……GBA版でついた名前



Frioniel

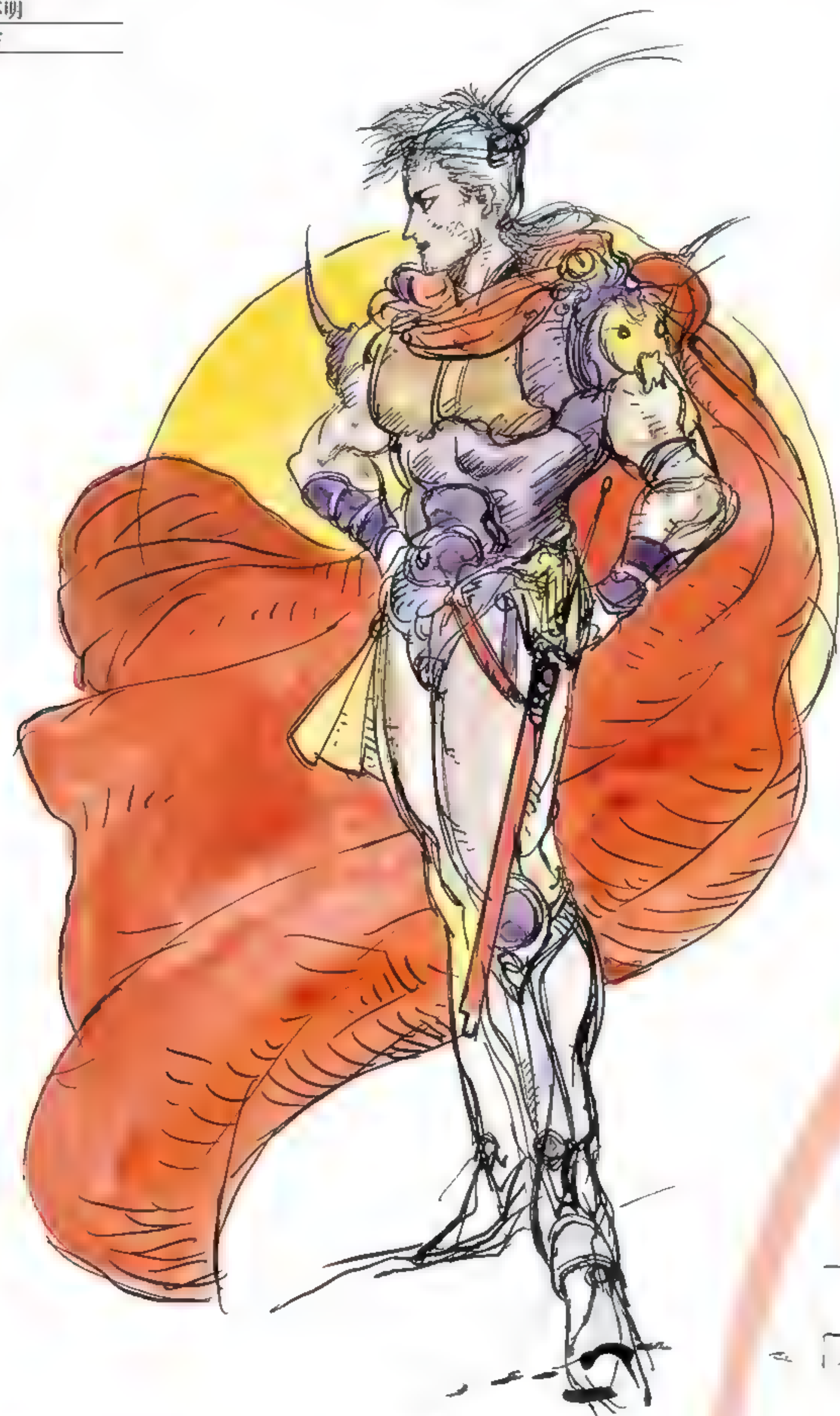
祖国奪還の想いを胸に
戦いに身を投じた義勇の士

フリオニール

Personal Data

性別 男
出身地 不明
利き腕 右

▶ GBA版イラスト



フィン王国にて、レオンハルトやマリア、ガイとともに暮らしていた青年。パラメキア帝国に襲われて失った祖国を取りもどすべく、反乱軍に志願した。やがてリーダーの王女ヒルダに実力を認められ、帝国との戦いに本格的に関わっていくことになる。周囲の大人に一目置かれるほどの活躍を見せる一方で、女性の色香に迷うなど、若者らしい顔をのぞかせる場面も少なくない。



Memorial Words

「王女、私たちが反乱軍に加えてください!!」

—— アルテアの町: 反乱軍への加入を志願して

黒騎士に襲われて倒れていたところを、ヒルダに保護されたフリオニール。みずから反乱軍の一員になることを望んだのは、何もできなかった自分と決別し、新たに歩みはじめようとしたためか。

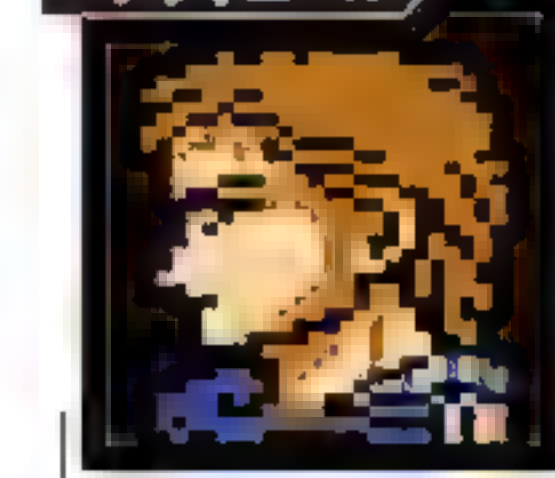
「さあ、俺たちも行こう!!」

これからが、本当のはじまりだ!!

—— エンディング: 仲間たちを見送ったあとに

皇帝を破ってフィン城に帰還したものの、終戦は平和な世界への第一歩に過ぎない。ポールやレイラが自分たちの場所へ帰っていくのを見届けたフリオニールは、真の平和への再出発を決意する。

▶ フリオニール



「いいじゃないか!」

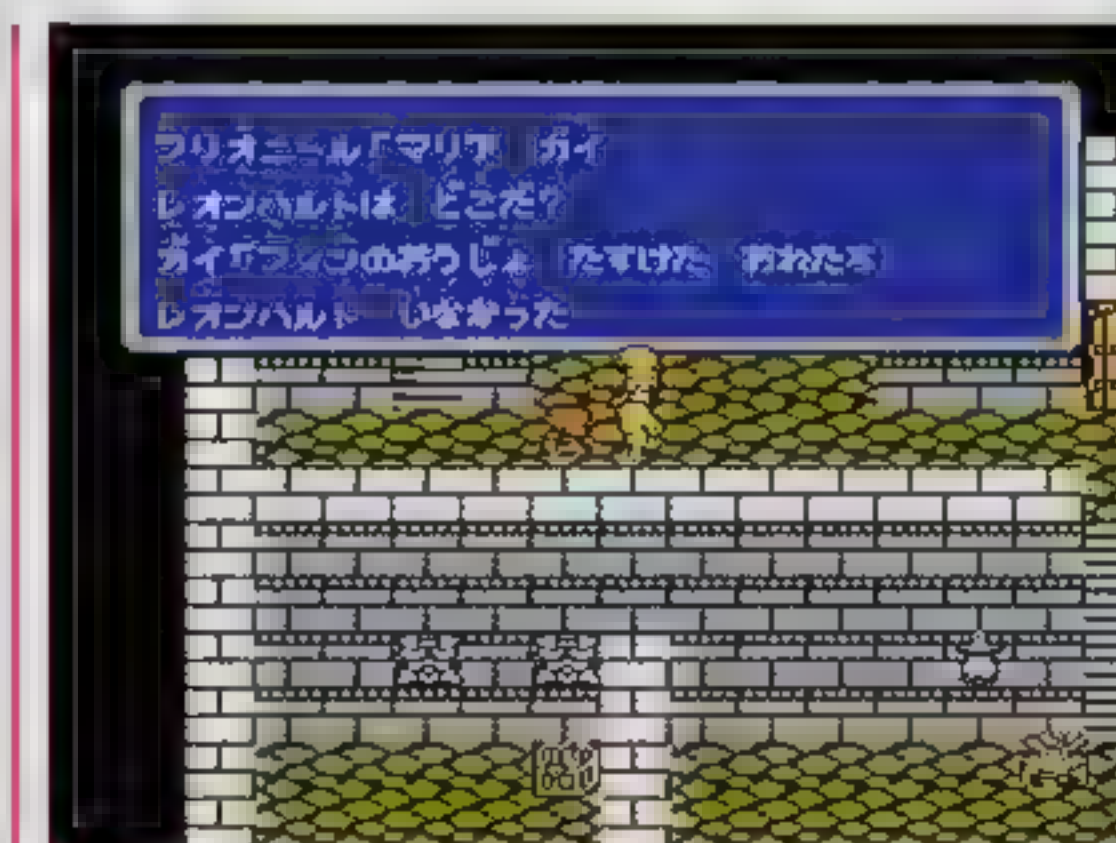
ただ、だし。

お願いしますっ!!

—— バルムの町: デイストへ行く船をレイラが出してくれと聞いて、それがうますぎるとあやぶむマリアに対し、フリオニールはくぐり重戒をせずレイラの申し出を承諾。疑う心を持たないのは彼の美点だが、単に無知とバカな素直に釣られただけ。

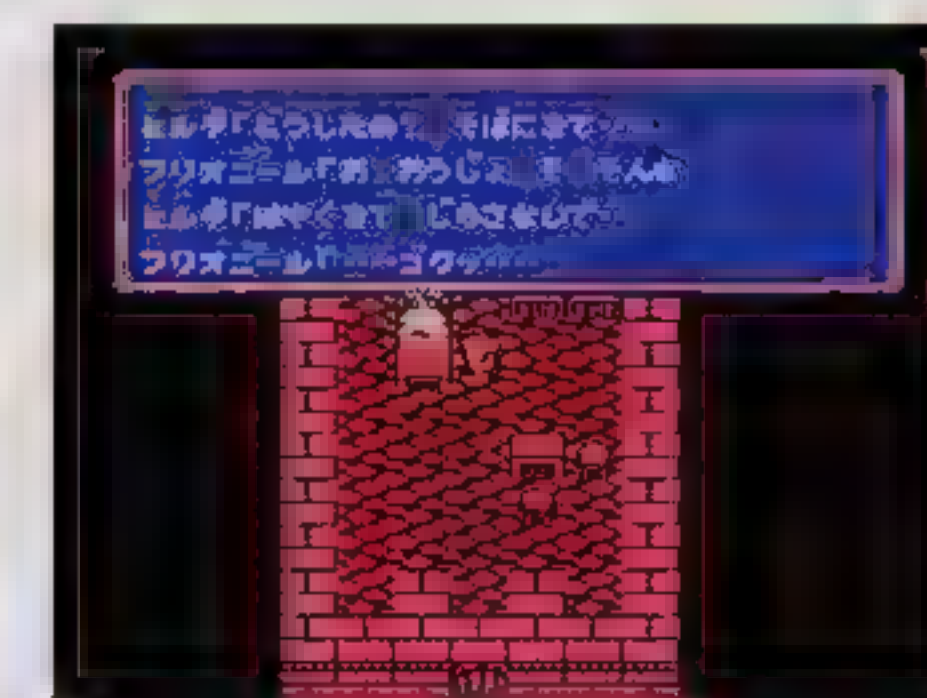
王女の誘惑に「ゴクッ」

魔物が化けているとはつゆ知らず、ヒルダの誘いに生ツバを飲むフリオニール。彼女に言われるがままベッドへ上がり、命の危機を迎えるハメに。

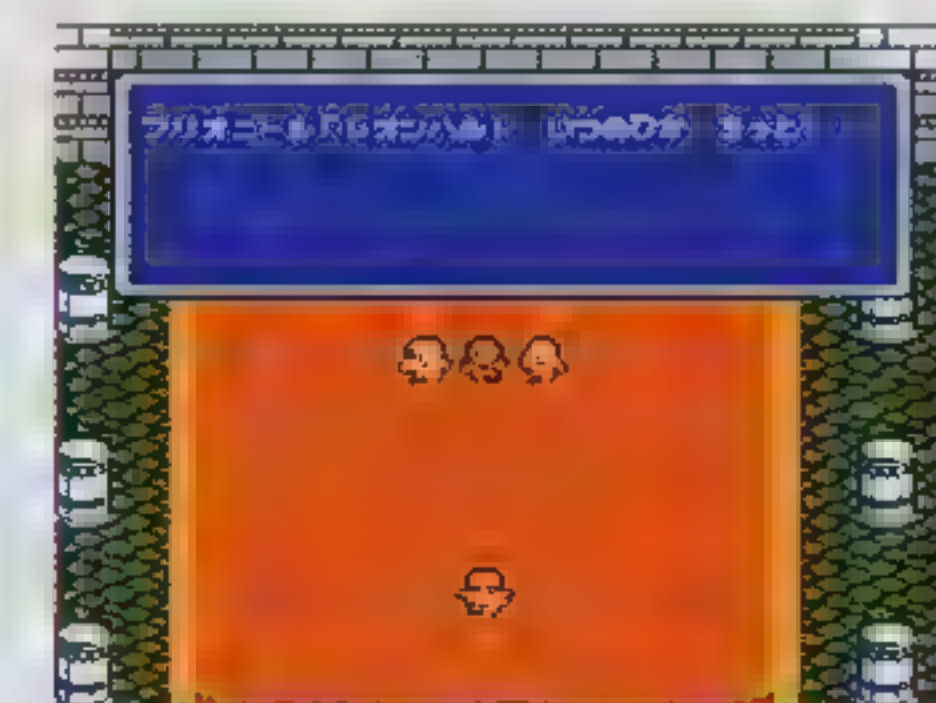


見知らぬ場所で目覚めて

黒騎士に致命傷を負わされたフリオニールは、アルテアの町に運ばれて一命を取りとめる。マリアやガイと互いの無事を喜び合うものの、そこにレオンハルトの姿はなかった……。



Memorial Scenes



レオンハルトとの別れ

フリオニールたちは世界に平和を取りもどしたが、レオンハルトはそれまでの自身の行ないを悔いていた。妹たちのもとから去る彼を、フリオニールは再会を願いつつ送り出す。

Maria

平和な日々を願う
家族想いの心優しい少女

マリア

Personal Data

性別	女
出身地	フィン
利き腕	右

GBA版イラスト



フリオニールやガイと兄妹同然に育った、思ったことをハッキリと言葉にする少女。帝国の襲撃によって帰る場所を失い、フリオニールたちと一緒に反乱軍に参加する。逃亡中に生き別れた兄レオンハルトの安否を気にかけ、彼が帝国のダークナイトになっていると知ったときは、必死に説得を試みた。仲間がつつぎと命を落とす状況に人一倍心を痛め、戦争の悲劇を止めたいと強く願っている。

Guy

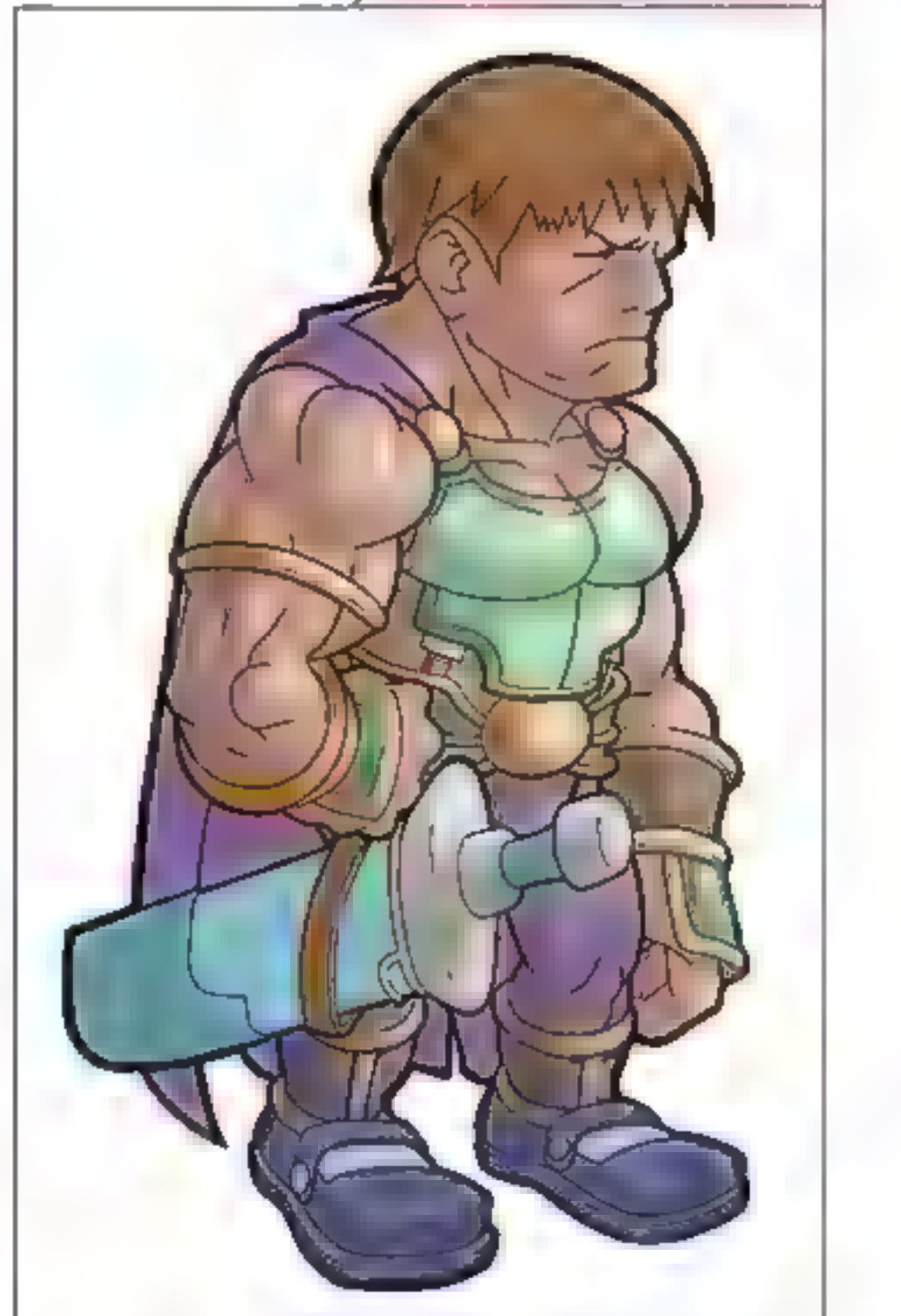
武骨な外見に
いたわりの心を秘めた巨漢

ガイ

Personal Data

性別	男
出身地	不明
利き腕	右

GBA版イラスト



幼少時代に野生のオオカミに育てられた、たくましい男。フリオニールともどもマリアの両親に拾われて一緒に暮らしていたが、帝国に国を追われ、アルテアの町で反乱軍に身を寄せた。いかつい外見に似合わず温厚な性格で、動物たちと心を通わせて彼らの言葉を理解する能力を持つ。反面、人間の言葉をしゃべるのは苦手としており、ふだんは極端に口数が少ない。

Leonhart

敵国の将として力を追い求めた
孤高の闇騎士

レオンハルト

フリオニールたちと一緒に育った、マリアの実兄。祖国から逃亡する最中に仲間とはぐれ、己の無力さを思い知った経緯から、「力こそすべて」という考えを持つに至った。仇敵パラメキア帝国にダークナイトとして仕え、大戦艦を建造するなど国力増大に大きく貢献。パラメキア皇帝亡きあとその地位を継ごうとするが、皇帝が復活したため断念せざるを得なくなり、妹の説得に応じて反乱軍に参加する。

Personal Data

性別 男
出身地 フィン
利き腕 左

GBA版イラスト



「やめて、ふたりとも!! 兄さん、なぜ戦わなければならぬの?」
——パラメキア城:ダークナイトとして立ちまわったレオンハルトに向かって

一触即発のフリオニールとレオンハルトのあいだに、たまたま割って入る。レオンハルトが目の前で敵対姿勢を見せようとする。得を試みるのは、実の妹として兄を信じているからだ。

「ヨーゼフ、ミンウ、シド、リチャード……みんな死んでしまった……もうたくさんよ!!」
——フィン城:戦いの犠牲になった者たちを想い返して

道を切り開くために命を落とした仲間のことを想い、悲痛な叫びを上げるマリア。なげき悲しんでいるだけではなく、これ以上の悲劇を生ませまいという決意がうかがえる。

Memorial Words



「やはりお前がきたのか、フリオニール!」
「俺に勝てるつもりか?」
——パラメキア城:フリオニールたちと対峙して

皇帝となった自分の前に現れたフリオニールに、不敵に宣言。自信に満ちた態度には、フリオニールはかならずやっぺんといふ。彼の実力を真に受ける者が現れるはず。

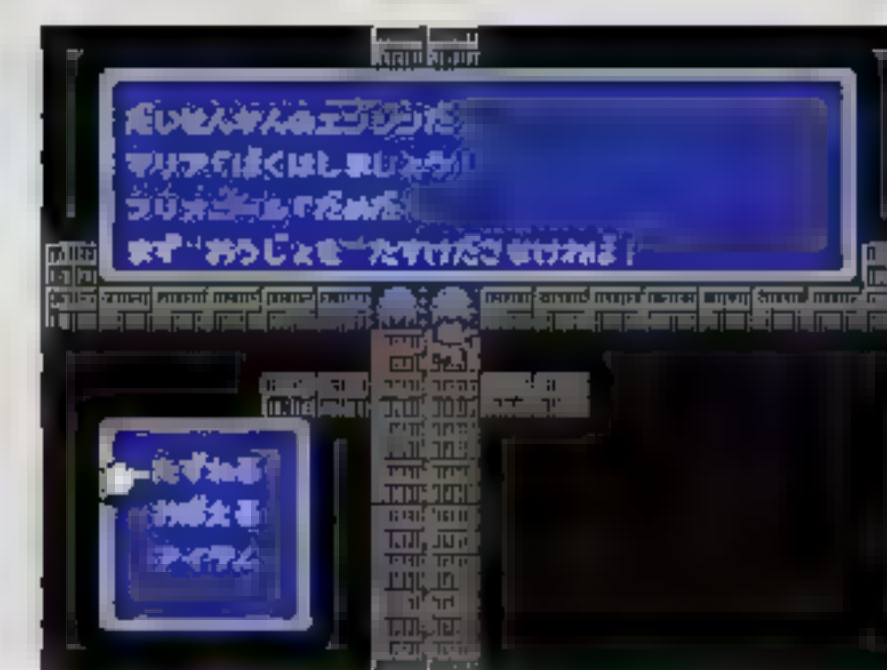


「おまえ、おいて、いけない!」
——雪原の洞窟:身体を強めて大岩を受け止めたヨーゼフに

ボーゲンが仕掛けたワナから仲間を守ったヨーゼフの身を案じるガイ。自分たちも危険でありながら、ヨーゼフを置き去りにすることに最後まで抵抗を見せたのも、ガイの持つ優しさゆえ。

「この世を支配するものは何か?それは力だ!!」
「俺は皇帝になったのだ!」
「その力、手放しはしない!!」
——パラメキア城:説得にやってきたマリアに言い返し

レオンハルトの力への執着を如実に表したセリフ。敵国に仕えるという屈辱に耐えつづけて、ようやく世界の頂点に君臨したことを考えれば、手に入れた力をみすみす手放せないのも無理はない。



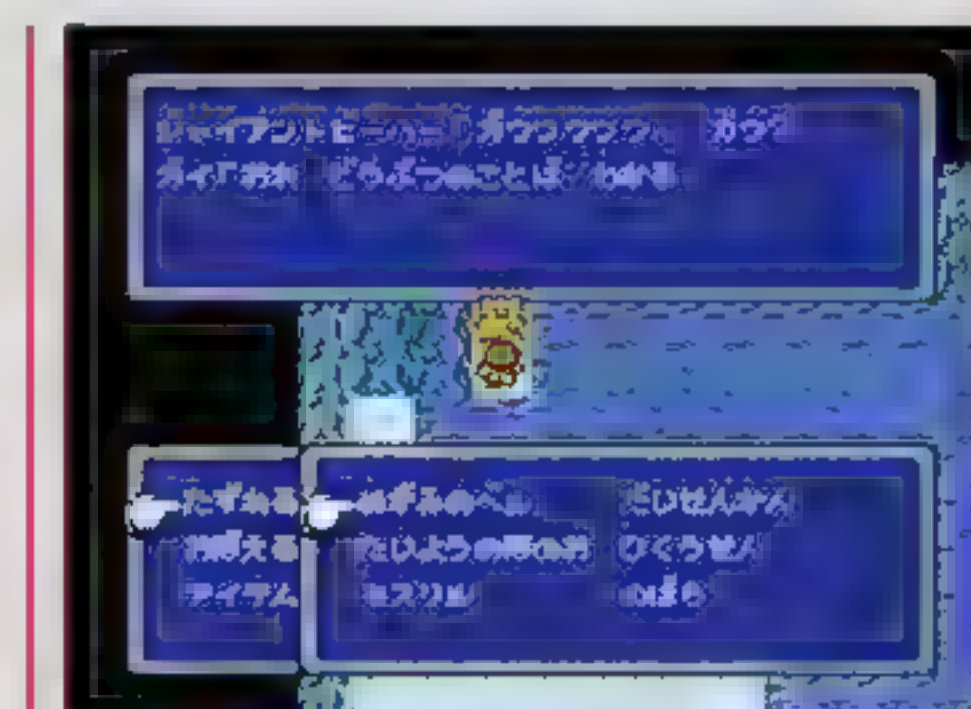
文字通りの“爆弾発言”

とられたヒルダの救出を最優先の目的にいつ、大戦艦の爆破を試みるフリオニール一行。しかし、エンジンのもとにたどり着いたとたん、マリアは王女が存在を忘れたかのようなことを口走る。



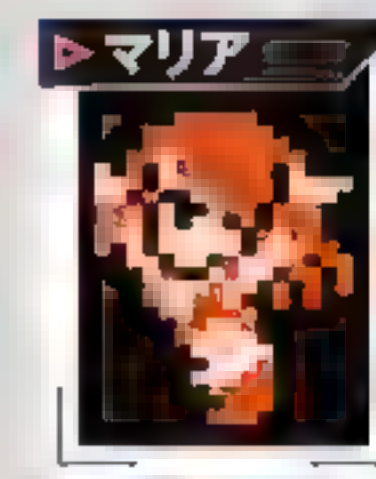
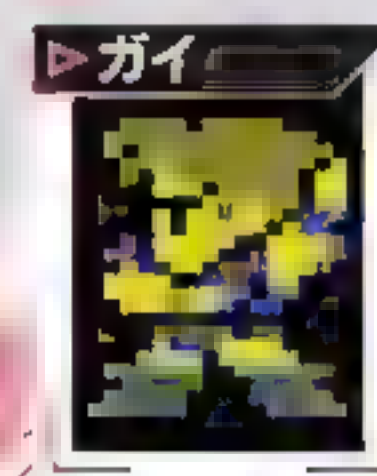
兄への悲痛な訴え

皇帝の復活で居場所を失ったレオンハルトに、自分たちと一緒に戦う意思を示すマリア。妹の必死の訴えは、閉ざされた兄の心を動かす。



動物の言葉がわかる男

動物の言葉を理解できるガイは、女神のベルを探すとき、その能力を活かしてジャイアントビーバーから情報を入手。聞き出したベルのありかを、フリオニールに伝える。

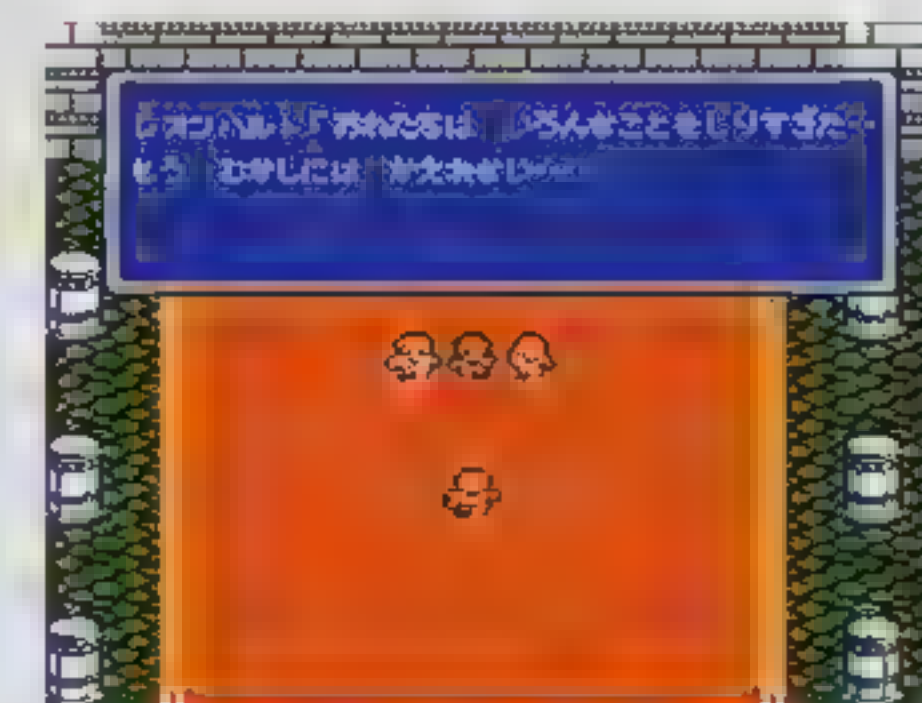


Memorial Scenes



力を追い求めた先に

かつての己の無力さをなげくがゆえに強大な力を欲したレオンハルト。やっと手にした皇帝の座に固執するが、地獄からよみがえった前皇帝になすべくなく……。



過ちを悔いて

世界に平和を取りもどしても、ダークナイトとしての所業は消えない——そう理解しているレオンハルトは、引きとめようとする妹を振り切り、ひとり去っていく。



Ming-Wu

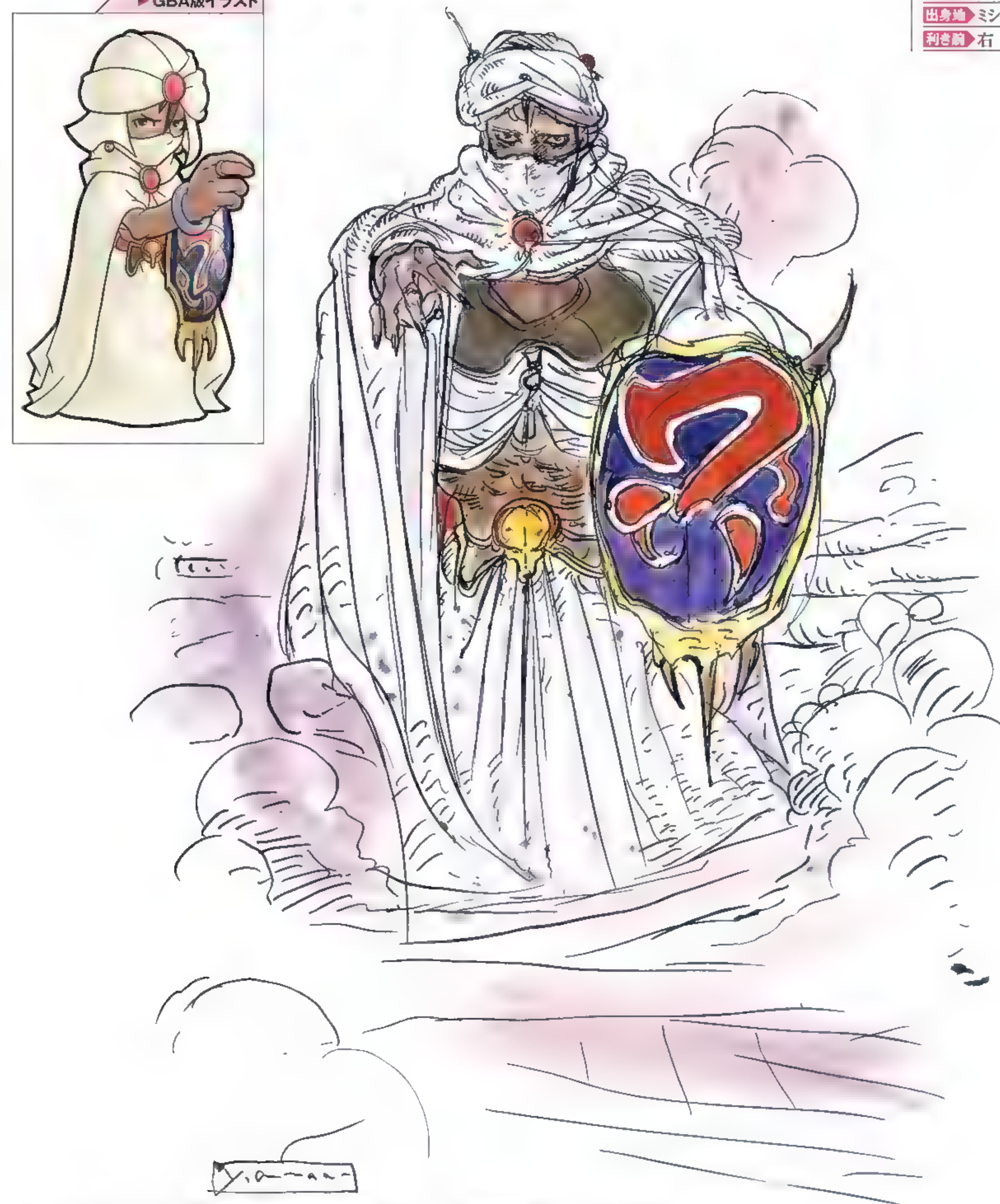
反乱軍の参謀を務める
落ち着き払った賢人

ミンウ

Personal Data

性別 男
出身地 ミシディア
利き腕 右

▶ GBA版イラスト



フィン王家に仕える、徳の高い白魔導師。陥落したフィン城を奪還すべく、ヒルダの右腕として反乱軍を支える。瀕死の状態だったフリオニールたちに癒しの術をほどこしたほか、ミスリル鉱山に同行するなど、多方面で彼らを補佐。病に倒れたフィン王の遺言に従い、ミシディアの塔で究極魔法アルデマの封印を解くも、力を使い果たして命を落とす。

Josef

娘想いの父親でもある
反乱軍の闘士

ヨーゼフ

Personal Data

性別 男
出身地 フィン
利き腕 右

北方の町サラマンドで愛娘ネリーと一緒に暮らす、反乱軍のエージェント。ミスリル鉱山の調査を命じられていたが、パラメキア帝国の將軍ボーゲンにネリーを人質に取られ、思うように動けずにいた。フリオニールたちの活躍で娘が無事にもどったあとは、恩返しの意味もこめて彼らに協力。雪原の洞窟で、ボーゲンが仕掛けた巨岩のワナからフリオニールたちをかばい、壮絶な最期をとげる。

▶ GBA版イラスト



Gordon

弱気な自分を変えたいと望む
消極的な王子

ゴードン

Personal Data

性別 男
出身地 カシオーン
利き腕 右



パラメキア帝国に滅ぼされたカシオーン王国の第2王子。兄のスコットが最後まで抗戦したのに対し、自分は国を捨てて逃げ去ったことに負い目を感じていた。フリオニールたちの活躍に感化されて帝国との戦いに身を投じ、人間的に少しずつ成長。やがてフィン王に反乱軍の指揮をまかされるほどの人物になり、終戦のときまで王女ヒルダを支えつづける。

Memorial Words



「私には君の運命が見える。それは私の運命とも関わっている……」

——アルテアの町：フリオニールに旅の助言をして会ったばかりにもかかわらず、フリオニールたちの奇な運命を見通すかのようなことを告げる。己がたどる運命をも、この時点で最後まで予知していたのだろうか。

「……命ある者いつかは死ぬ。だが、苦しむ者を救うのが私の役目」

——アルテアの町：フィン王の病状が悪化したという報を受けて

白魔導師として多くの人々を癒してきたミンウは、死が避けられないものであることを深く理解している。それでも自分が人々の心のよりどころになるべきだと考え、治療に心血を注ぐ。



「私はヒルダに拒絶されるのが怖くて、志願もできずにこんなところでうじうじしているんだ。笑ってやってくれ」

——アルテアの町：反乱軍に志願したフリオニールたちに、反乱軍のために何かをしたいとは思いつく。ふさぎを自覚してばかりのゴードン。勇気のないままに涙に浸り、みずから行動を起こそうとはしないところから、物語序盤の彼の弱さが表れている。



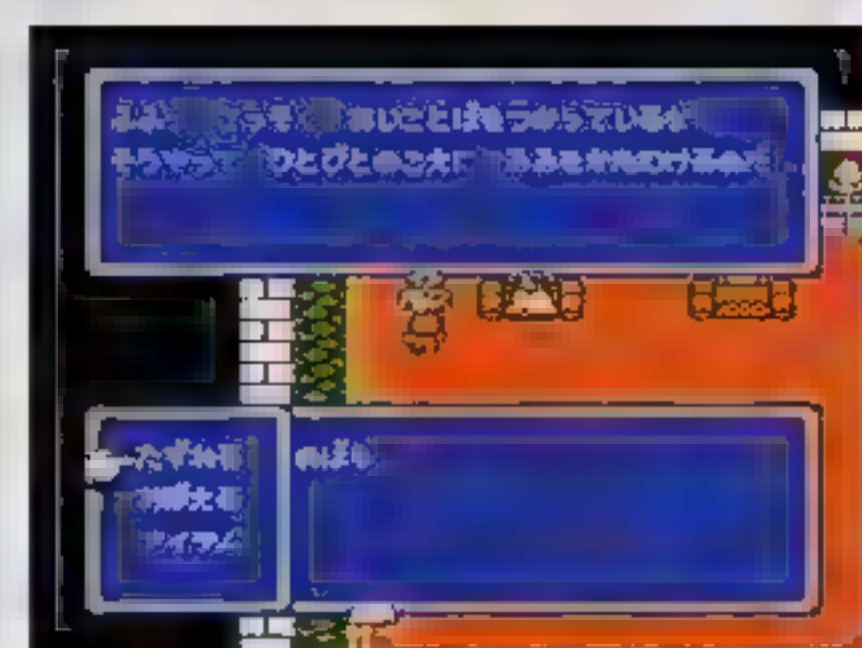
「娘のことが心配で……すまなかつた！」

——サラマンドの町：ネリーを救い出したフリオニールたちに人質にされた娘の身を案じるあまり、フリオニールたちに協力的になれずにいたヨゼフ。本来は真摯で誠実な彼は、娘が無事帰ってくる、それまでの懐疑的だった態度についてわびる。

「こうして悲しんでいてもしかたがない。行こう！ それぞれの使命を果たすのだ!!」

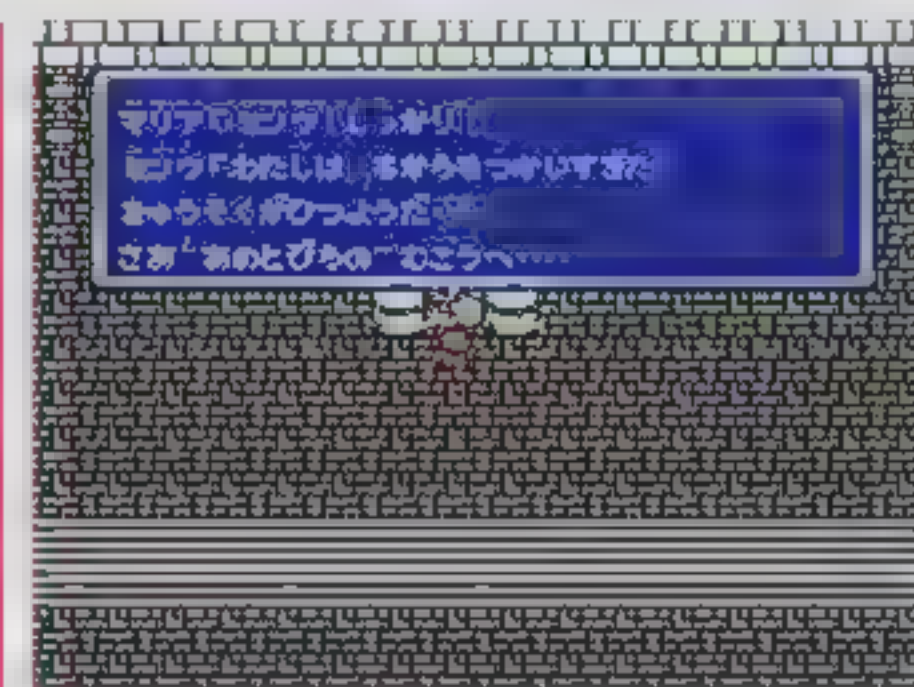
——アルテアの町：フィン王が息を引き取った直後に

フィン王の最期を見届け、深い悲しみに暮れる面々を、気丈に鼓舞。この時期を境にゴードンは強いリーダーシップを発揮しはじめ、立派な反乱軍の指揮官へと成長していく。



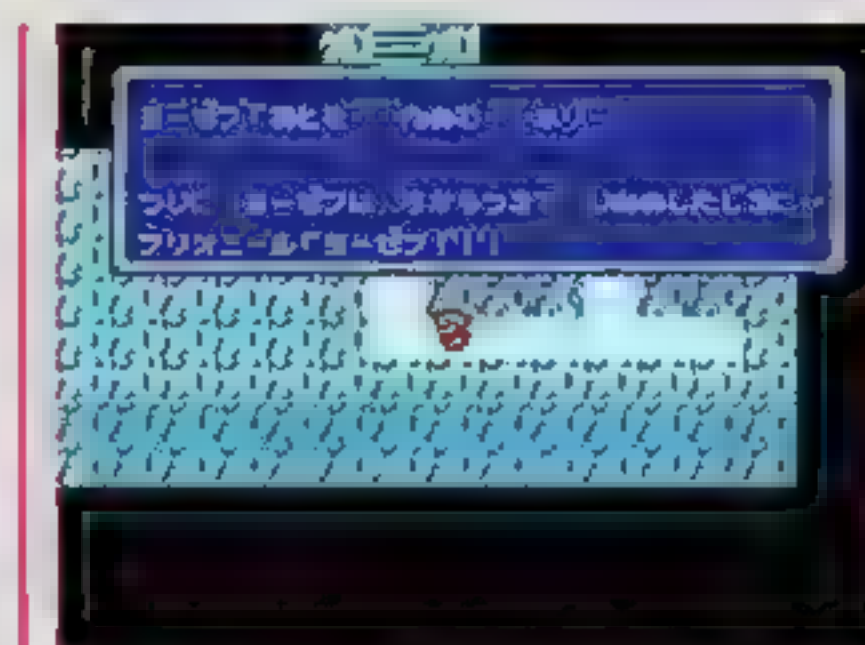
青年たちを見守る眼

反乱軍の一員として功をあげるフリオニールたちに、旅の助言を与える。若者を導くのは、どんなときでも年長者の役目だ。



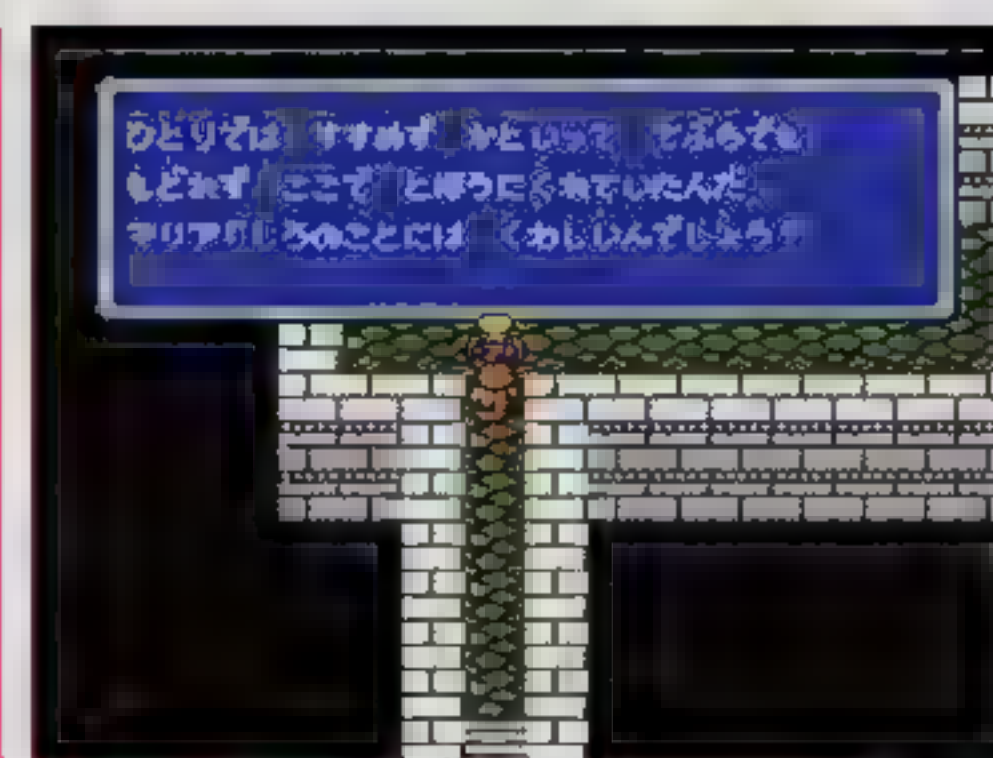
永遠の休息

ミシディアの塔の最上階——アルテアの魔法が眠る部屋の前でフリオニールたちを待っていたミンウ。扉の封印を解くためにすべての魔力を使い、静かに息を引き取る。



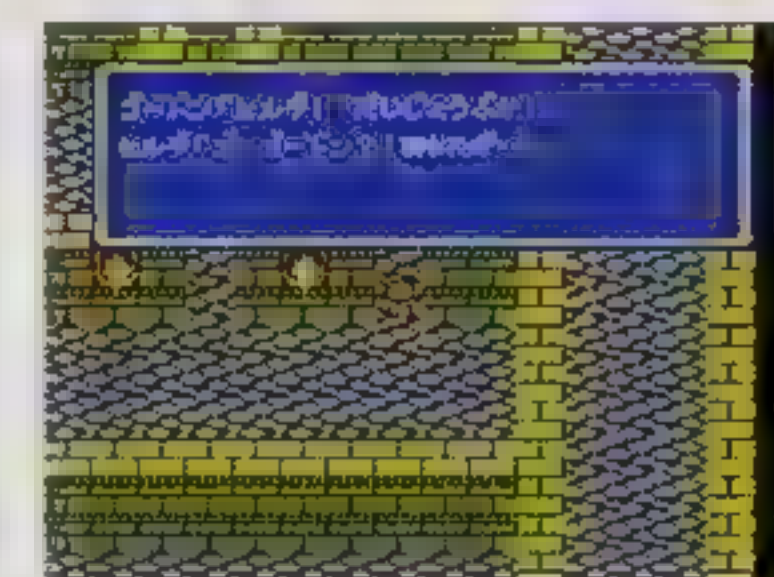
若者たちに未来を託して

ボーゲンが仕掛けたワナにより転がってきた巨岩を、身体を張って食い止める。フリオニールたちを守り抜いたヨゼフは、愛娘ネリーの名を最後につぶやき力尽きた。



勇気を出してはみたものの

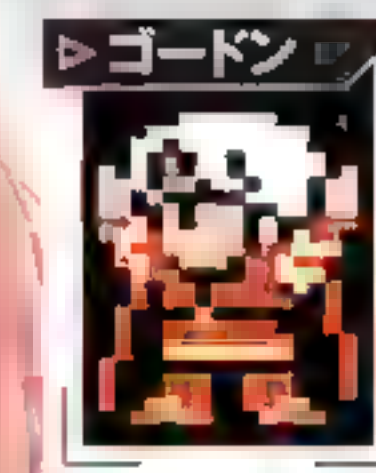
エギルのたいまつが必要になると予見したゴードンは、祖国カシオーンの城に潜入。しかし、城が魔物の巣窟となっていたため、立ち往生するハメに。



とらわれのヒルダのもとへ

闘技会の賞品にさせられたヒルダを救うべく、フリオニールたちとともに闘技場へ。ひそかに想いを寄せていたヒルダを、騎士のように救い出す。

Memorial Scenes



Reila

海のあらくれ集団をたばねる
勝ち気な女海賊

レイラ

Personal Data

性別 女
出身地 不明
利き腕 左



バラムの港を拠点に活動する海賊たちの頭。ディストへ向かうフリオニールたちから金品を奪うべくワナにハマるも、手下を一掃されて返り討ちに。そのさい、自分たちを責めるところか反乱軍に勧誘してきたフリオニールの人柄にほれこみ、彼らへの協力を決意した。もともと世話焼きな一面があり、フィン城奪還作戦にも進んで参加するなど、反乱軍の主力メンバーとして活躍する。

Richard

勇敢なる竜騎士たちの
最後の生き残り

リチャード

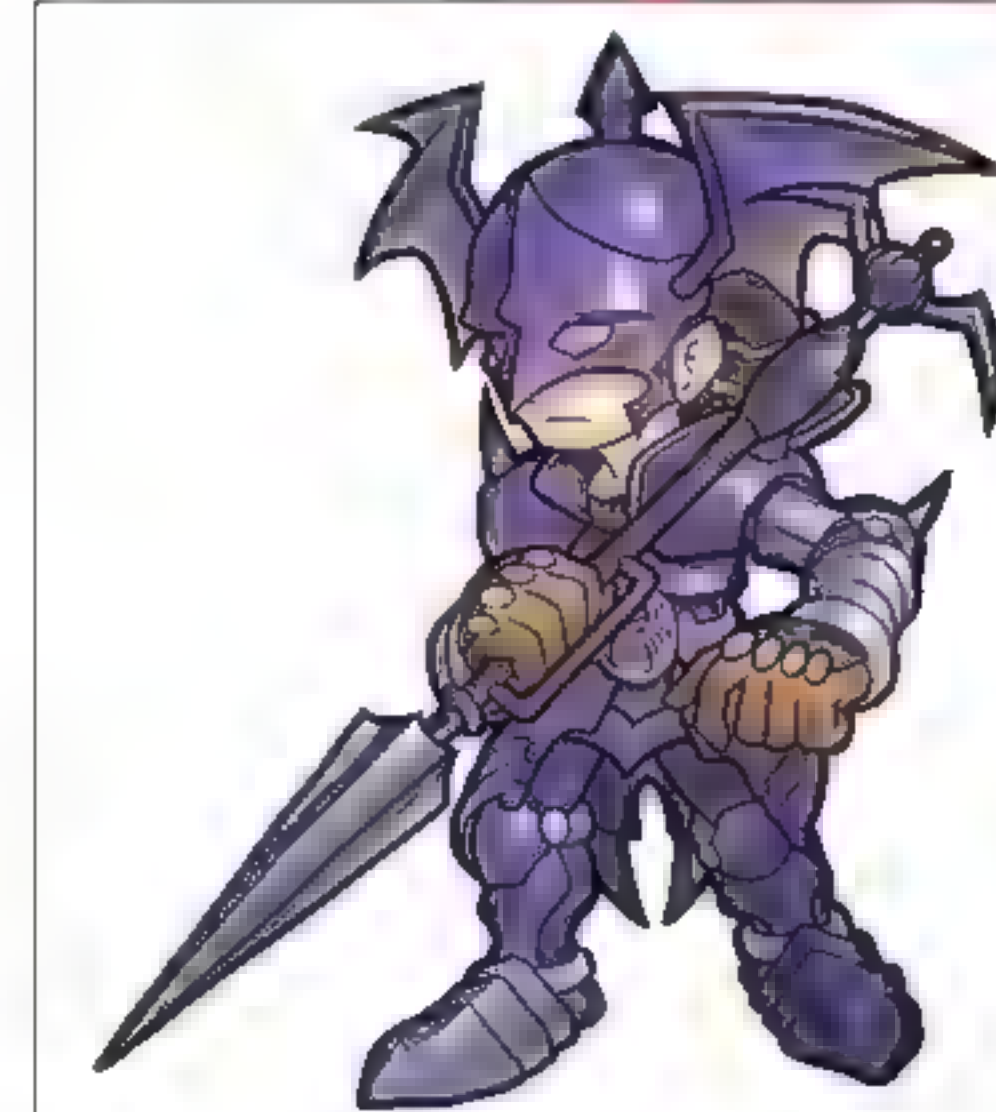
Richard Highwind リチャード・ハイウインド

Personal Data

性別 男
出身地 ディスト
利き腕 右

飛竜と心を通わす戦士「竜騎士」のひとり。パラメキア帝国が祖国ディストを攻め滅ぼしたとき、究極魔法アルテマの本を求めてミシディアへおもむいていたため、ただひとり生き残った。海竜リバイアサンの体内で、目的を同じくするフリオニールたちと出会い、彼らに同行。一度は皇帝を打ち破るものの、皇帝が地獄から復活を果たしたさい、仲間の窮地を救うためにその身を犠牲にする。

GBA版イラスト



Hilda

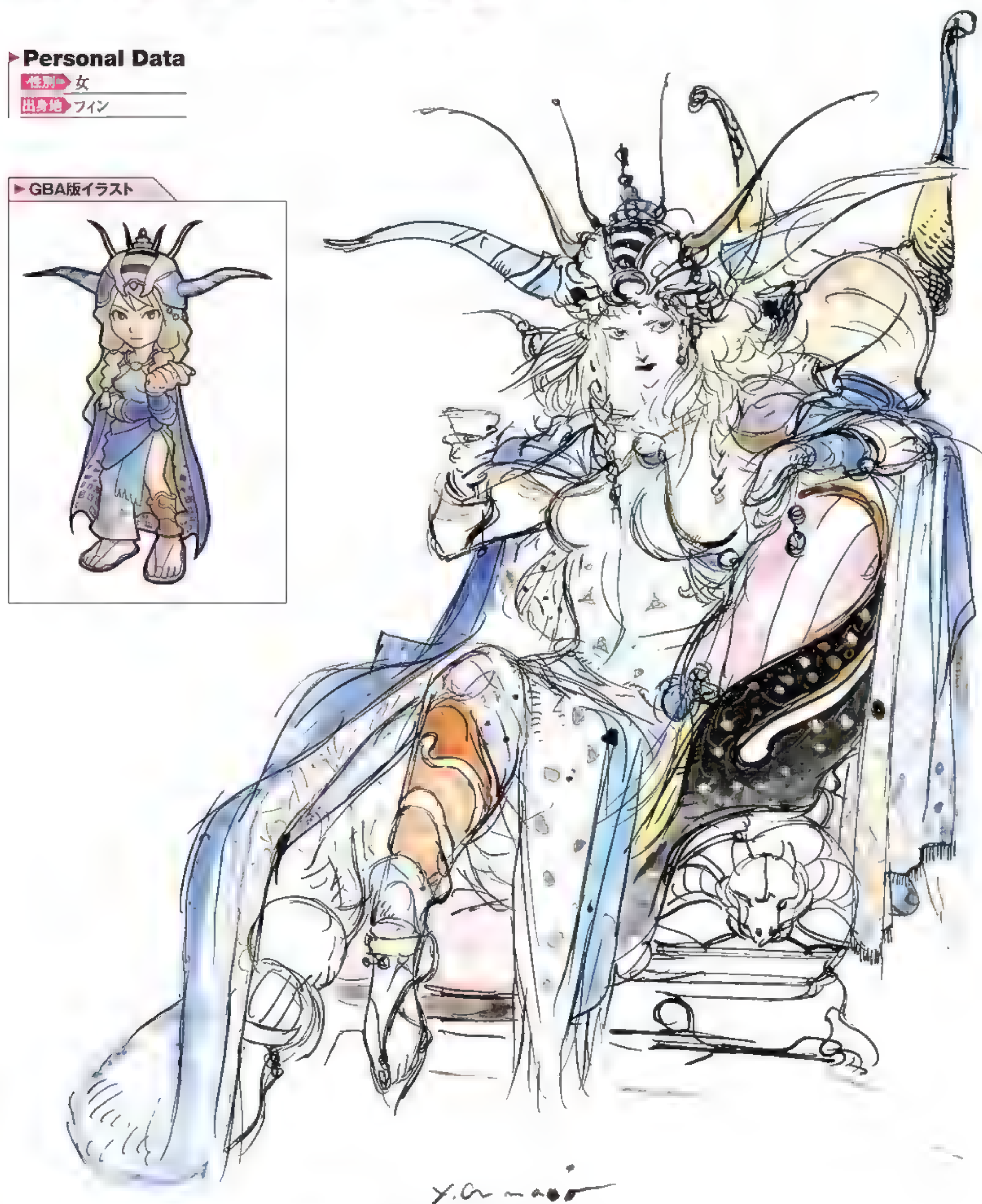
みずから反乱軍を率いる
フィン王国の王女

ヒルダ

Personal Data

性別 女
出身地 フィン

GBA版イラスト



美しく聡明な、反乱軍のリーダー。負傷して床に伏せた父王にかわって、帝国との戦いの陣頭指揮をとる。当初はフリオニールたちを反乱軍に参加させるつもりはなかったが、彼らの実力を目の当たりにして、積極的に協力をあおぐようになった。帝国にとらわれ、自分に化けた魔物を反乱軍に送りこまれたり、闘技会の賞品にされたりといった辛酸をなめるも、気丈に同志を引っ張っていく。

「さあ、デリストでも世界の果てでも、
あたいはあなたについてくよ！」
——海賊船・フリオニールから仲間と誘われて
——だまし相手を買めず、はぐれ者である海賊とも対等に接する
——フリオニールのようなお人好しは、レイラにとっては
じめてだった。その後、彼女が献身的に反乱軍を支えたのも
フリオニールとの出会いが衝撃的だったからなのだろう。

「油断しちゃダメ！
女は怖いんだよ!!」
——アルテアの町：ラミアクィーンにだまされた
フリオニールに
ヒルダに化けた魔物にコロッとだまされかけたフリ
オニールを、間一髪で救出。レイラにつづき2度も女
性にだまされたフリオニールには、「女は怖い」という
のは説得力のある言葉として響いたにちがいない。



Memorial Words

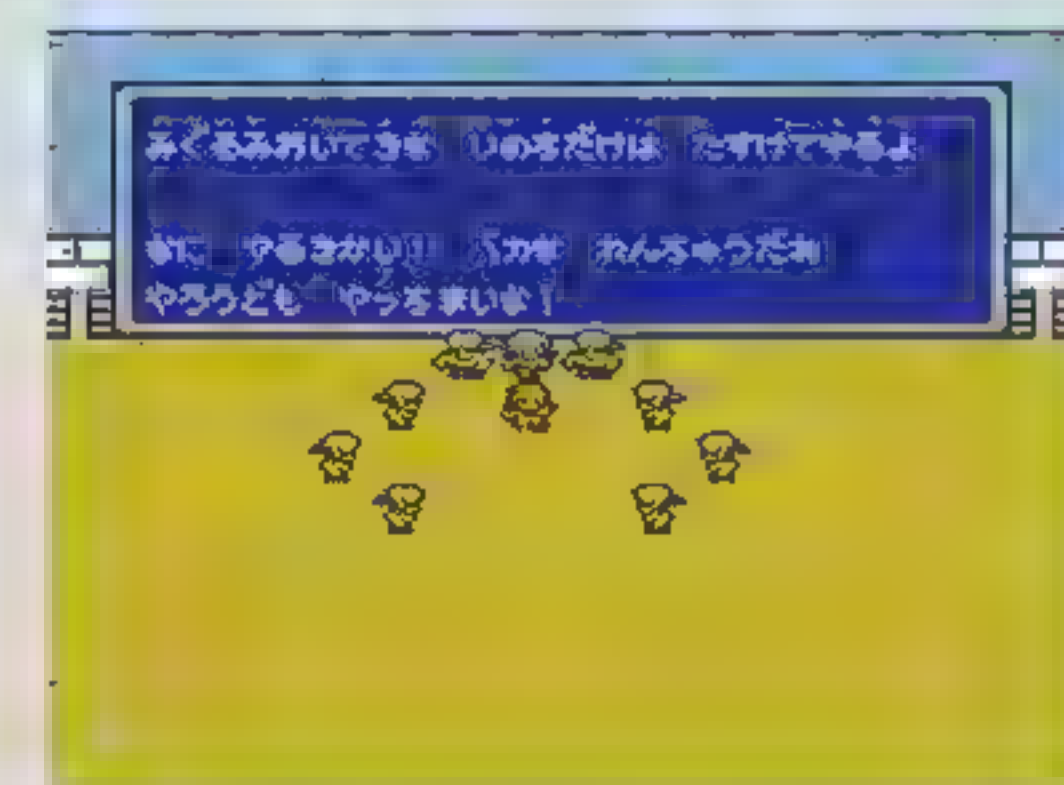


「あなたがたの力では
ムダに命を落とすだけです。
おうちへお帰りなさい」
——アルテアの町：反乱軍に志願したフリオニールを制止し
——「一見、冷淡とも取れる言葉だが、ヒルダ
にしてみれば国民の安全こそ第一。」「後先考
えずに戦おうとする若者をいさめなければ」
という、リーダーとしての想いの表れだ。



「きつと皇帝を倒してもとってくるよ。
そうしたら君のお父さんに
なていいかな？」
——デリストの城：エリナの息子に自己紹介した直後に
亡き親友フィリップの妻エリナに、強い想いを抱
いていたリチャード。秘めた願いを彼女の息子に語
ったのは、世界に平和を取りもとした晩にはエリナ
に正面から想いを伝えようと決意したためだ。

「大丈夫、私は本物よ」
——キャンプ：フリオニールに「のぼら」について
尋ねられ
ニセのヒルダがひと騒動を起こしたあとは、警戒す
るフリオニールを安心させようとして、こう告げる。
ということは、フリオニールがニセ王女にだまされた
逸話は、ヒルダの耳にも入っていた?



あたいらは海賊

親切を装い、フリオニールたちを船に乗せ
たレイラ一味。海上に出て、相手の退路を断
ったうえで金品の強奪をもちろむが……。



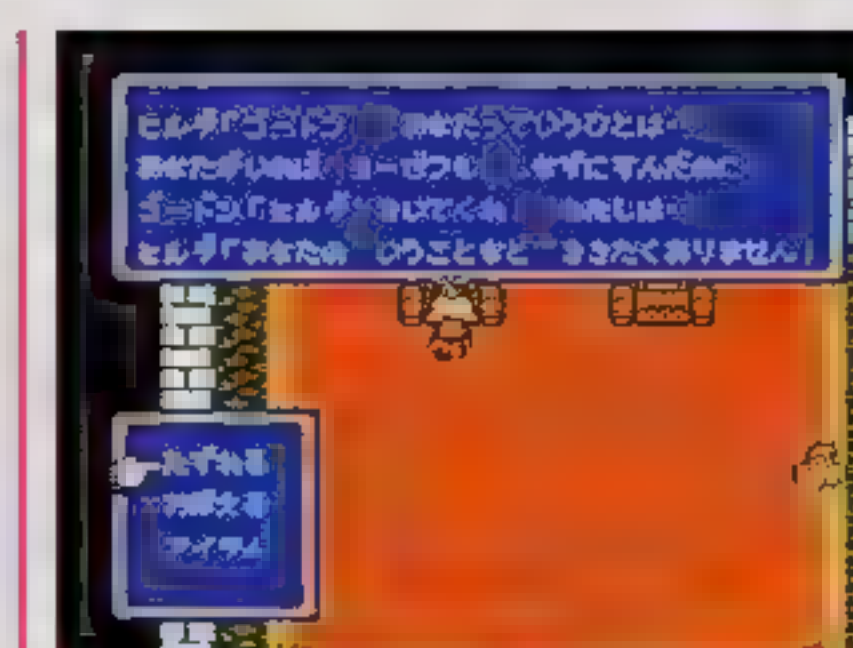
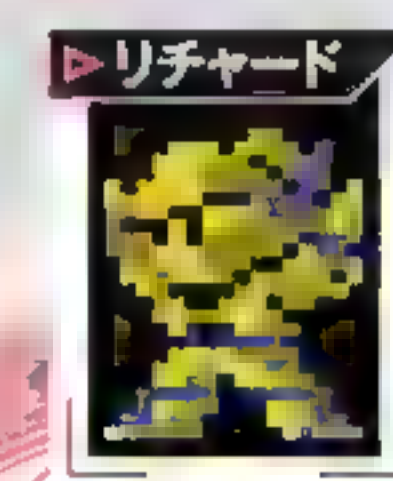
海賊式のアプローチ?

世界に平和がもどり、フ
リオニールと別れのあいさ
つをかわす。「いつまでも待
ってる」という言葉に、字面
以上の想いが垣間見える?



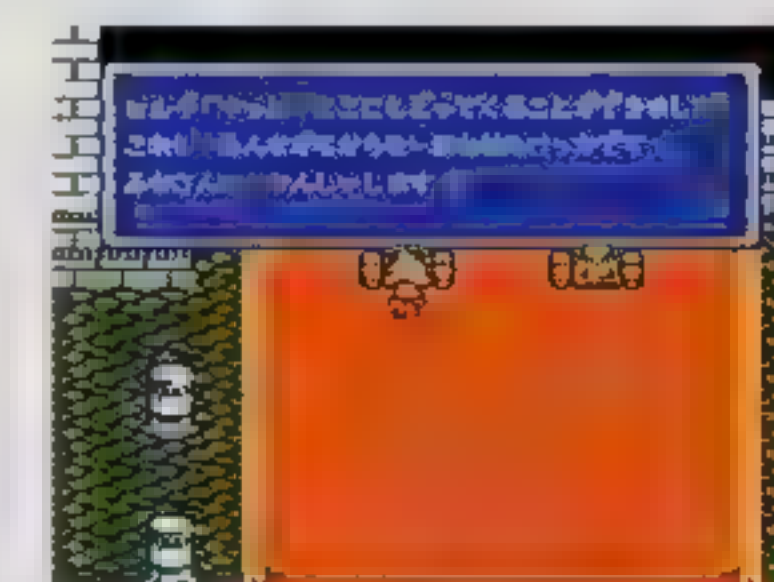
仲間を救う捨て身の特攻

フリオニールたちが逃げる時間をかせぐため
に、地獄から復活した皇帝に戦いを挑むリチャ
ード。飛竜で脱出する仲間たちを見届けて、最
後の竜騎士は命を散らす。



後悔ゆえの糾弾

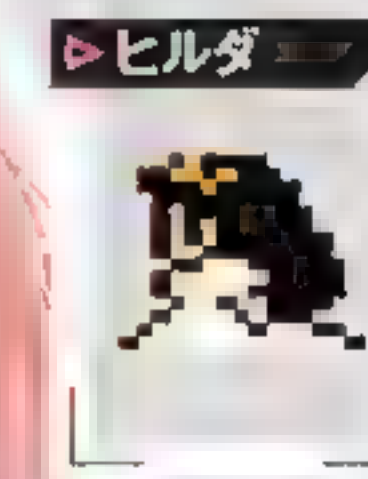
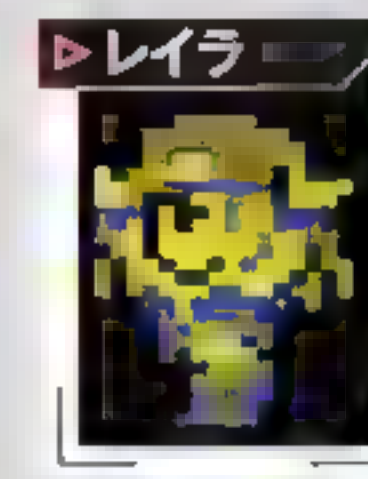
「女神のベルを取りに行かせなければヨーゼフは死な
ずにすんだ」と、己の指令を悔いるヒルダ。心の余裕
をなくした彼女は、大事なときに行方をくらましてい
たゴードンの姿を見るや、珍しく激昂してしまふ。



祖国への帰還を果たし

フリオニールたちの活躍
により、ついにフィン城が
解放された。勇気ある若者
たちの行動に、ヒルダは感
謝の気持ちを伝える。

Memorial Scenes



The Emperor

Personal Data

性別 男
出身地 パラメキア

圧倒的な魔力で
世界の支配をもくろむ暴君

皇帝

自尊心が強く、誰に対しても高圧的な態度をとる、パラメキア帝国の皇帝。世界征服の野望を抱き、魔界から呼び出した魔物を手駒として各国をつぎつぎと攻め滅ぼした。帝国の破壊兵器である竜巻まで攻め上がってきたフリオニールたちに一度は葬られるものの、さらなる力を手に入れて復活。地獄の城バンデモニウムに陣取り、命あるものを皆殺しにして世界を破壊しようと画策する。



▶ GBA版イラスト



Memorial Words

▶ 皇帝



「お前が皇帝とは片腹痛いわ。
世界に皇帝は私ひとりだ！」
パラメキア城：地獄から復活して
レオンハルトの前に現れ
新皇帝に名乗り出たレオンハルトを、ひとことで切り捨てて。頂
上に君臨するのは自分以外許さな
いという、プライド高く自信に満
ちた皇帝の性格が表れたセリフだ。

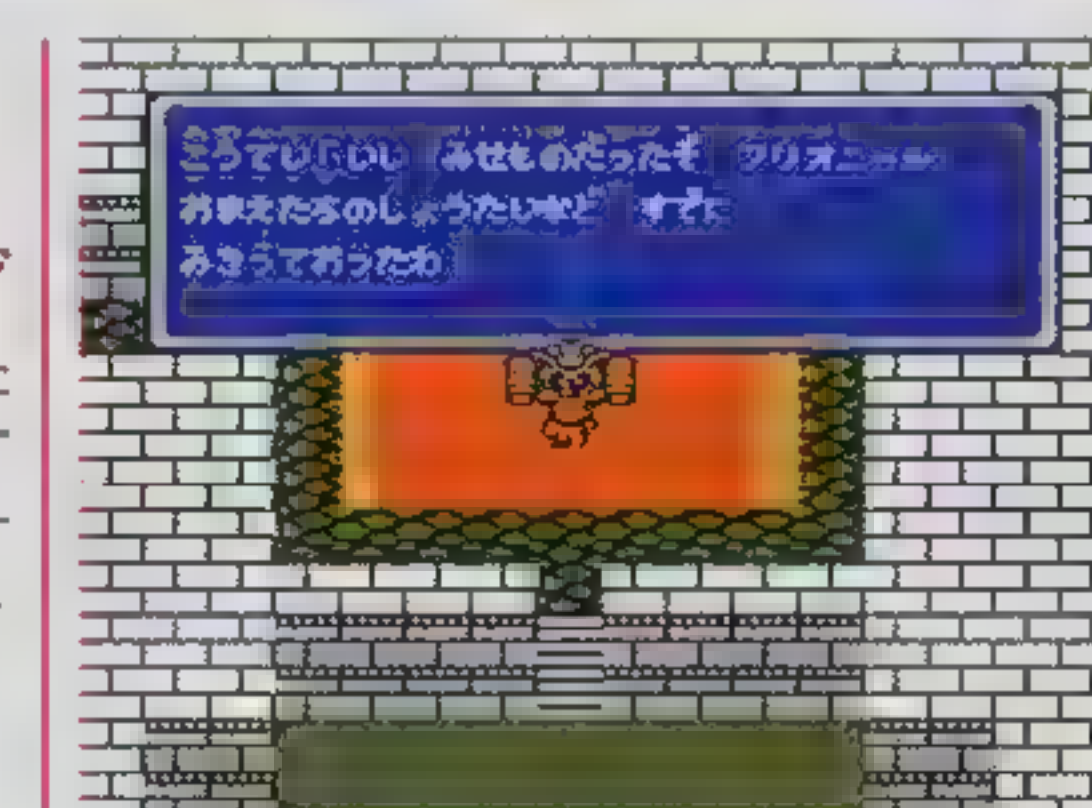
「この私がやられるとは……信じられ……ん
……2度までも……お前に……。
……お前はいった……い、
な……にもの……ウボアー」

——バンデモニウム：フリオニールたちに敗れて

絶対の自信を持ってフリオニールたちとの再戦にのぞんだものの、ま
たしても敗れる。勝利を確信も疑っていなかった皇帝は、己の敗北を受け入
れられぬまま断末魔とともに消えていった。

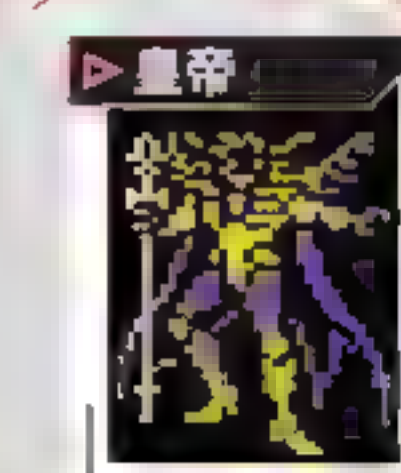
賞品は王女ヒルダ

さらったヒルダを賞品とした
闘技会を、大々的に開催。「エサ」
におびき寄せられたフリオニ
ールたちを、まんまとつかまえる。



地獄の力で君臨

究極のパワーを得て復活し、
世界を破壊しつくさんとする皇
帝。手はじめに、フリオニール
やレオンハルトの抹殺を図る。



Memorial Scenes



シド

Cid

ポプトの町で飛空船による運び屋をなりわいとする、元フィン国の白騎士団長。人生のすべてを捧げるほど、飛空船の魅力に取りつかれている。皇帝の作り出した竜巻に巻きこまれて重傷を負い、飛空船をフリオニールたちに託して息を引き取った。

Memorial Words

▶ GBA版イラスト



「俺が動けるようになるまで
お前たちに貸してやる。
いいか、貸すだけだぞ!!
大事に使え……」

—— フィンの町: 死にぎわに飛空船を
フリオニールたちにゆづり



ポール

反乱軍に協力する、義理堅い盗賊。難攻不落のパラメキア城に忍びこんだ経験があり、周囲が飽きるほどそのときの自慢話をくり返す。人当たりが良く、フリオニールとは互いに助け合いながら友情を築く。

Memorial Words

「鉱山で助けてもらったお返しだ!
俺は借りを作るのが嫌いでね!
さっさと逃げろんだぜ!!」

—— 闘技場: 投獄されたフリオニールたちを助けに現れて



ボーゲン

もとはフィン国の伯爵だったが、国を裏切りパラメキア帝国の将軍となった男。自分の出世しか頭になく、態度ばかりが大きい。兵士からの信望は薄い。ダークナイトにかわって大戦艦建造の指揮をとるも、フリオニールたちの潜入をみすみす許すことに。己の無能さを棚に上げて彼らをうらみ、雪原の洞窟で襲いかかって返り討ちに遭う。

Memorial Words

「くそっ、貴様らのおかげで俺はもう破滅だ!
皇帝は俺を許さないだろう。
せめてお前たちを道連れにしてやる!!」

—— 雪原の洞窟: フリオニールたちを襲撃して



スコット

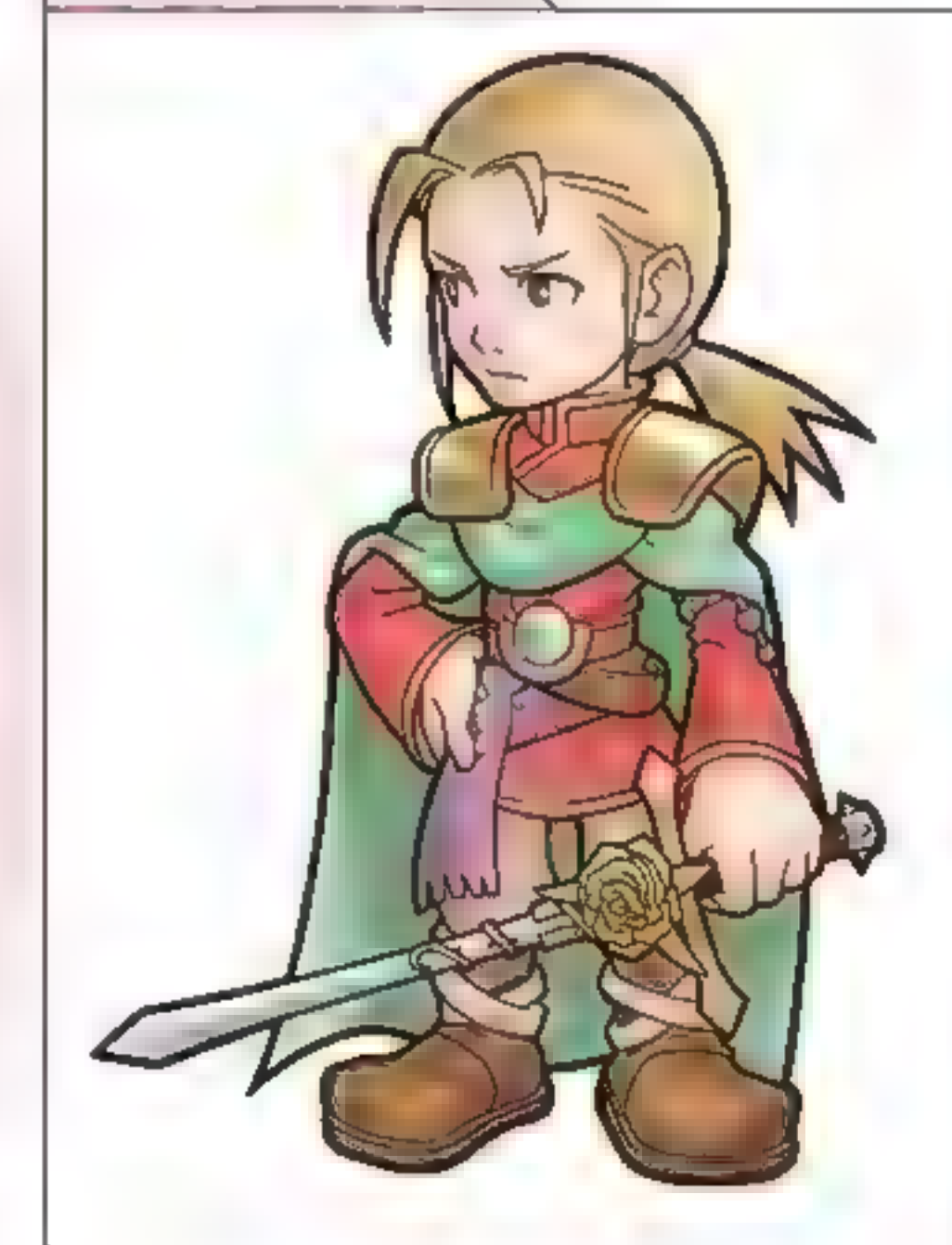
カシュオン王国の第1王子で、ヒルダの婚約者。帝国との戦いで致命傷を負い、フィンの町にかくまわれていた。フィンに潜入したフリオニールたちに発見され、ヒルダや弟ゴードンへの遺言と愛用のリングを彼らに託し、静かに息を引き取る。

Memorial Words

「ふーっ、疲れた……
そろそろ眠らせてくれ……」

—— フィンの町: フリオニールに遺言とリングを託し終えて

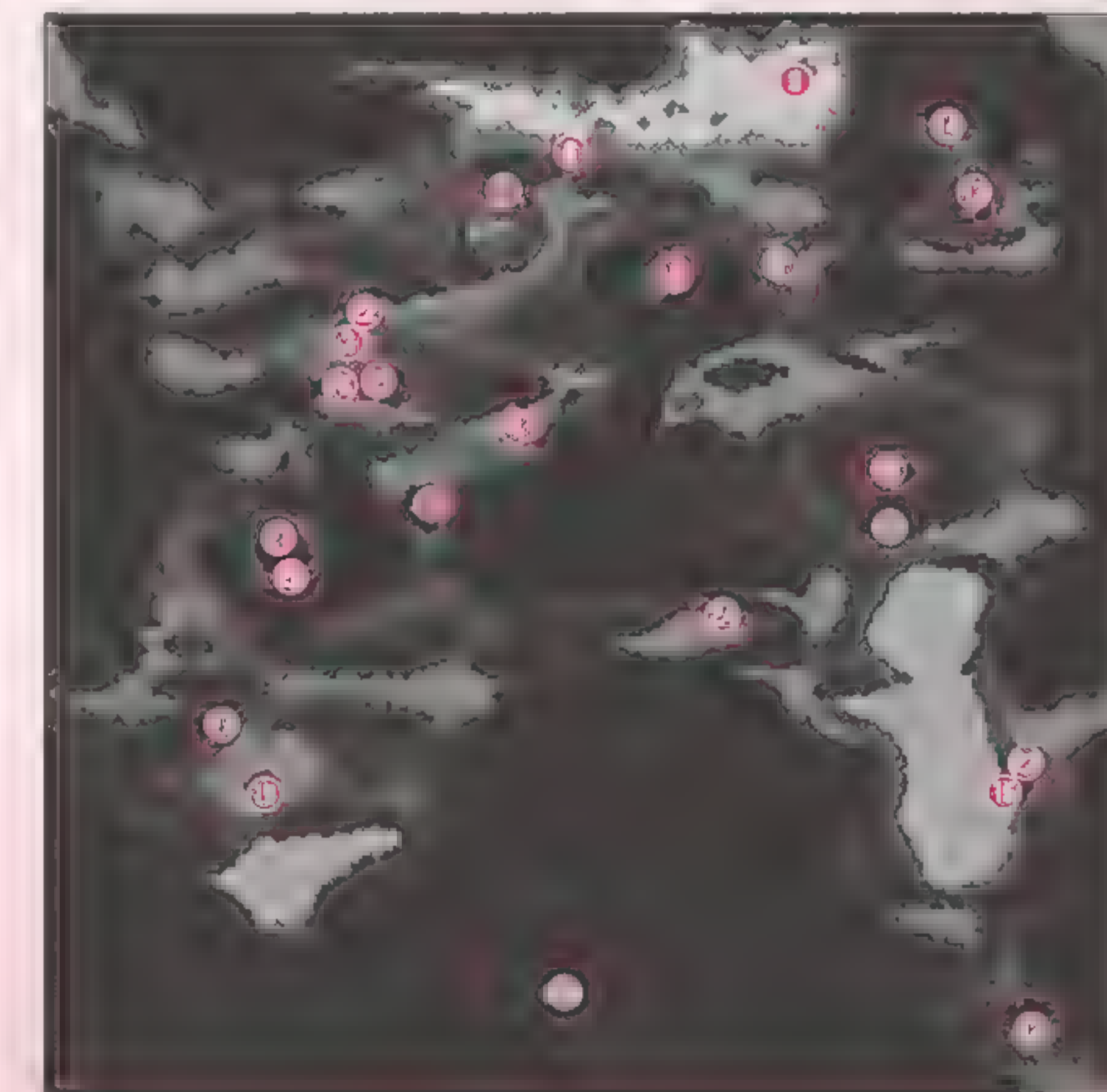
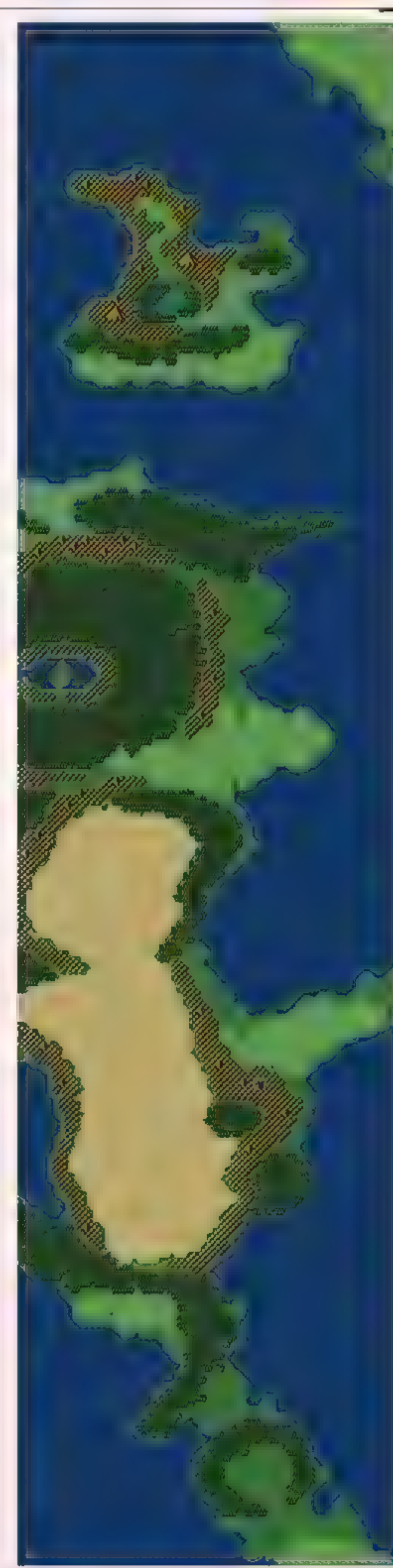
▶ GBA版イラスト





WORLD

物語の舞台となるのは、ひとつの巨大な大陸。大陸は北部、東部、西部の3つに大きく分けられるものの、そのほとんどが地つづきで、大半の場所へは徒歩で移動可能。基本的には緑豊かな世界だが、広大な雪原や砂漠が広がっている場所も見られる。



- ① アルテアの町
- ② ガテアの村
- ③ フィン城/フィンの町
- ④ バルムの町
- ⑤ ポフトの町
- ⑥ サラマンドの町
- ⑦ セミテの滝の洞窟
- ⑧ バフスクの町
- ⑨ 雪原の洞窟
- ⑩ カシュオーン城
- ⑪ チョコボの森
- ⑫ 大戦艦
- ⑬ デイストの城
- ⑭ デイストの洞窟
- ⑮ 闘技場
- ⑯ キャンプ
- ⑰ ミシディアの町
- ⑱ 南の島
- ⑲ ミシディアの洞窟
- ⑳ リバイアサン
- ㉑ ミシディアの塔
- ㉒ 竜巻
- ㉓ パラメキア城/バンデモニウム
- ㉔ ジェイド



MONSTER



ゴブリン



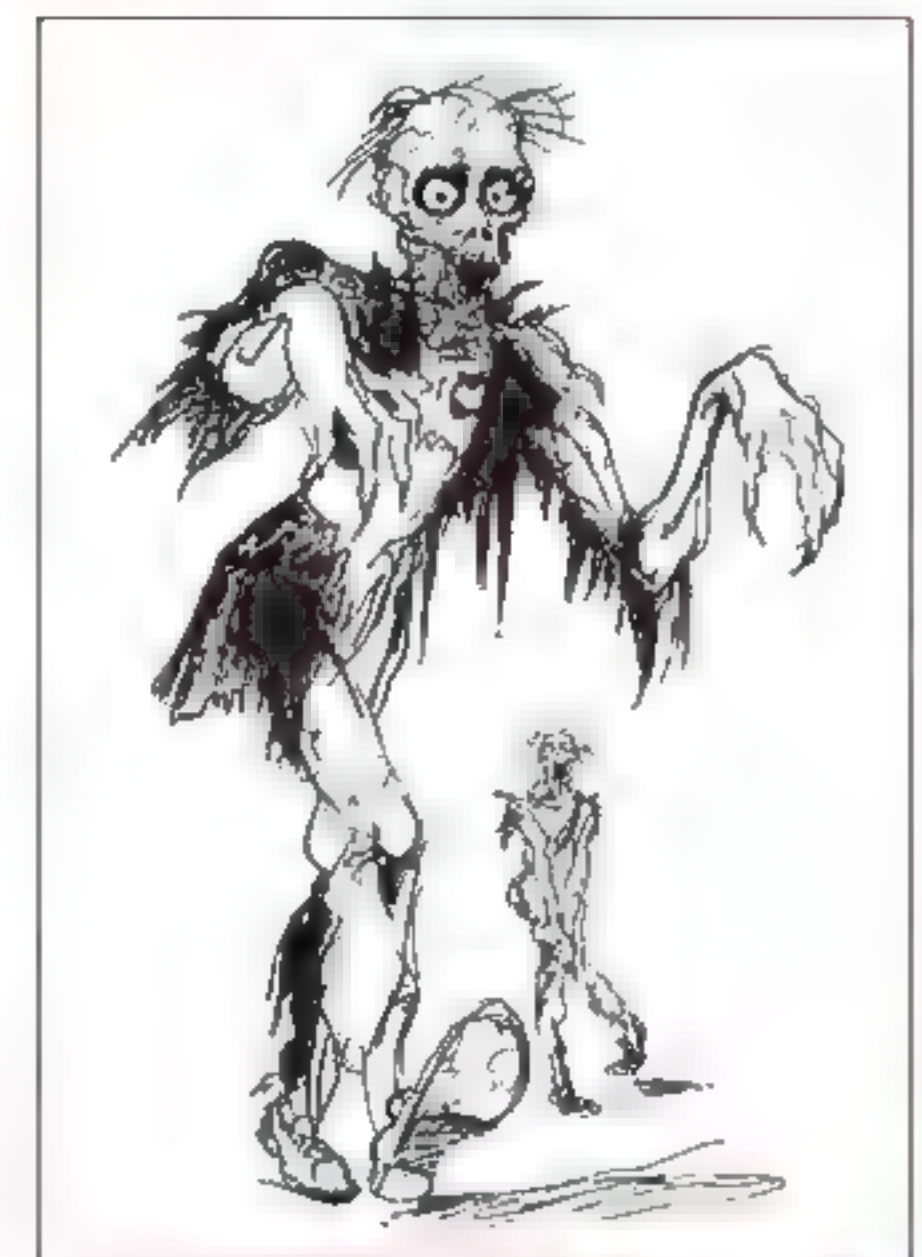
レッグイーター



キャプテン



スプリンター



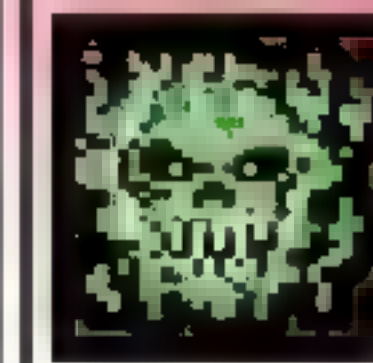
ゾンビ



ランドタートル



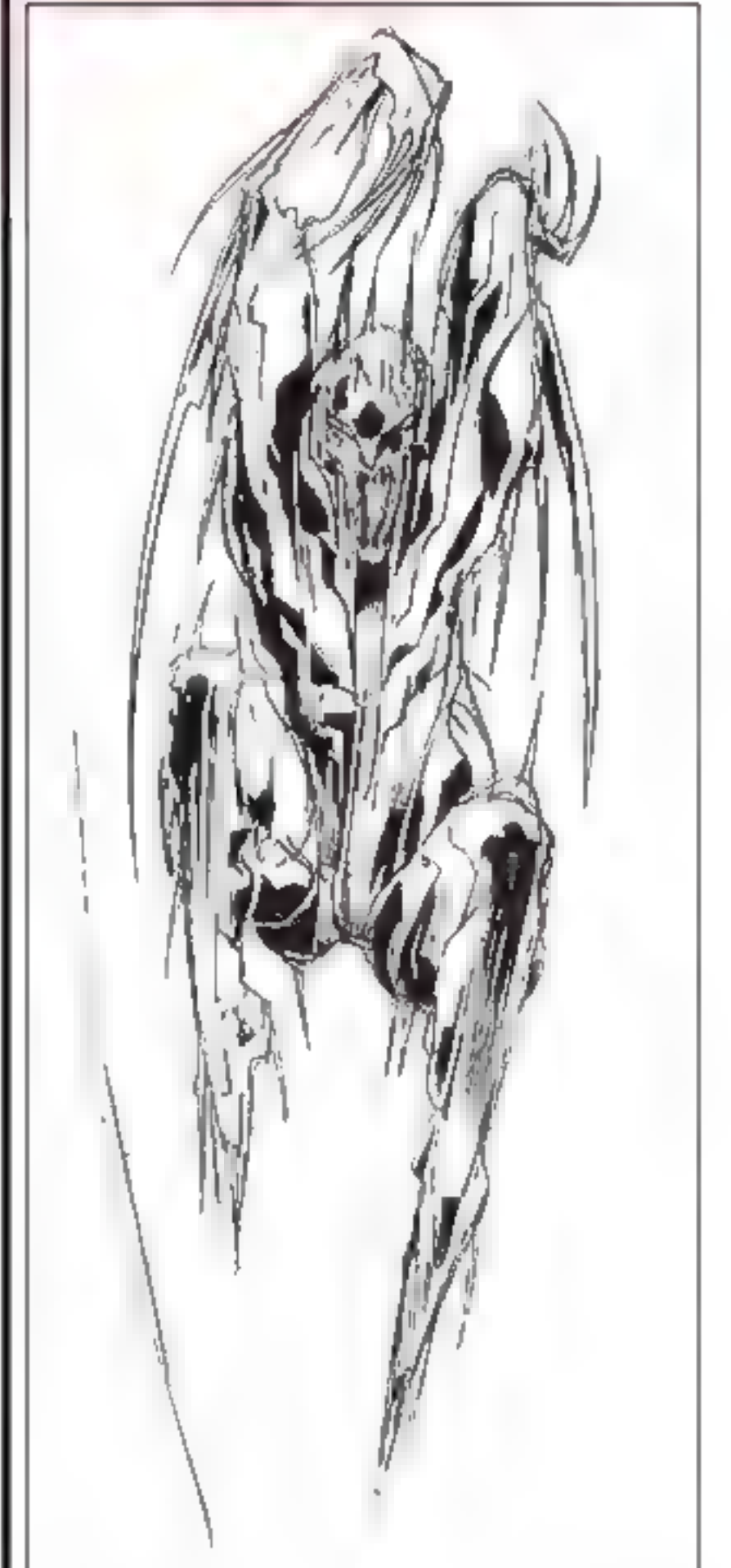
デッドヘッド



スノーマン



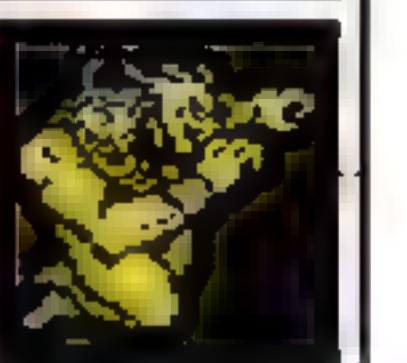
アイシクル



シャドウ



デュアルヘッド



Memorial Feature

ミンウの「チェンジ」で大物食い

フィンの町をうろつくキャプテンは、物語序盤の敵としてはケタはずれに強い。ただし、その時点でも、瀕死状態のミンウが「チェンジ」を使って相手とHPを入れかえれば、かろうじて倒せる。





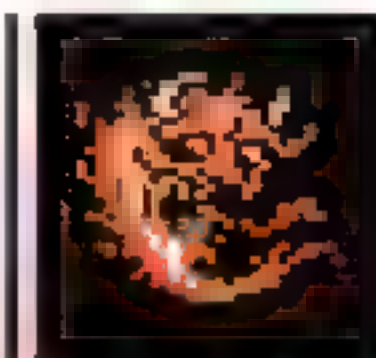
オーガ



ウェアラット



レッドソウル



ダイブイーゲル



ヒルギガス



マジシャン



ウェアパンサー



かいぞく



シースネイク



キマイラ





ありじごく



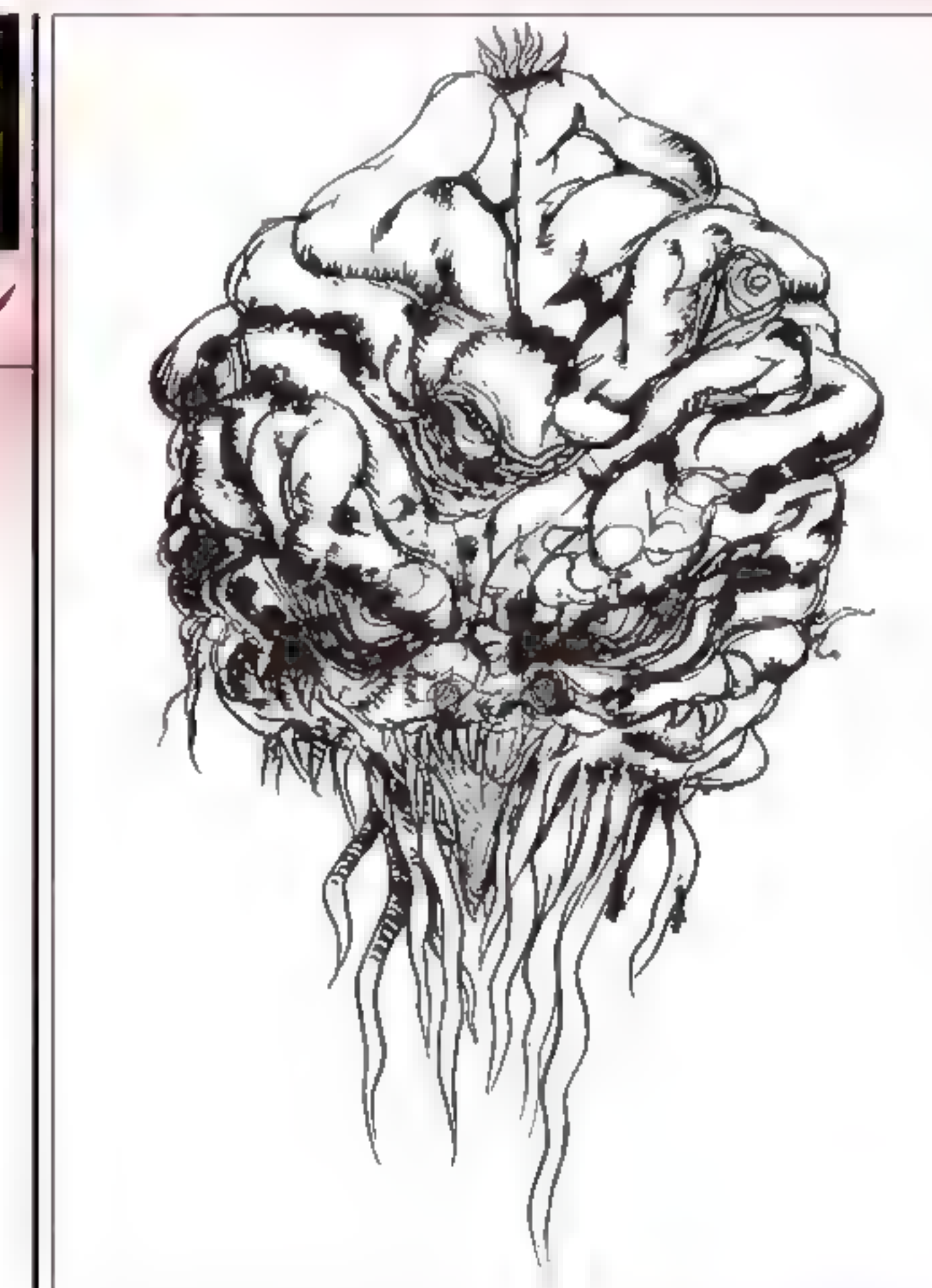
タスクライノ



パラサイト



ブレイン



ゴートス



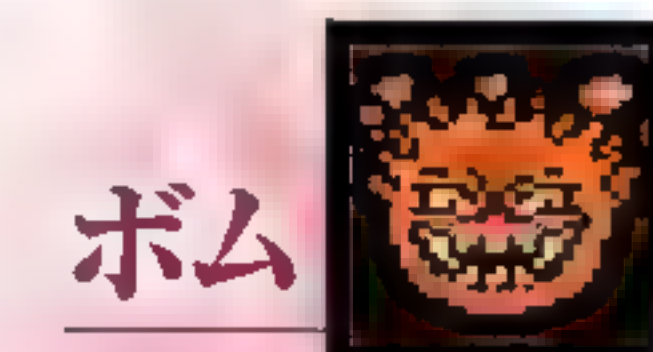
ランドレイ



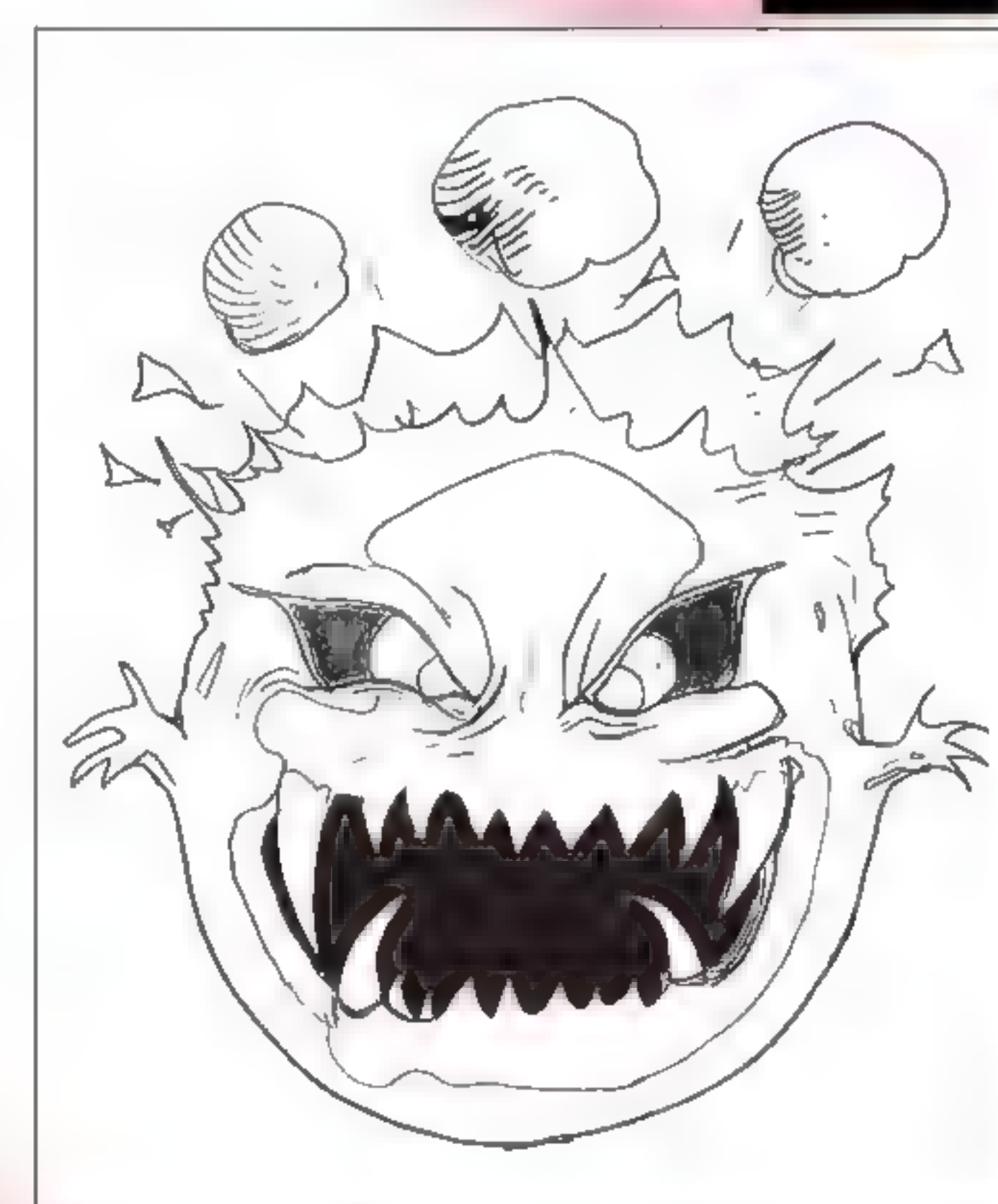
ベヒーモス



ポイズントード

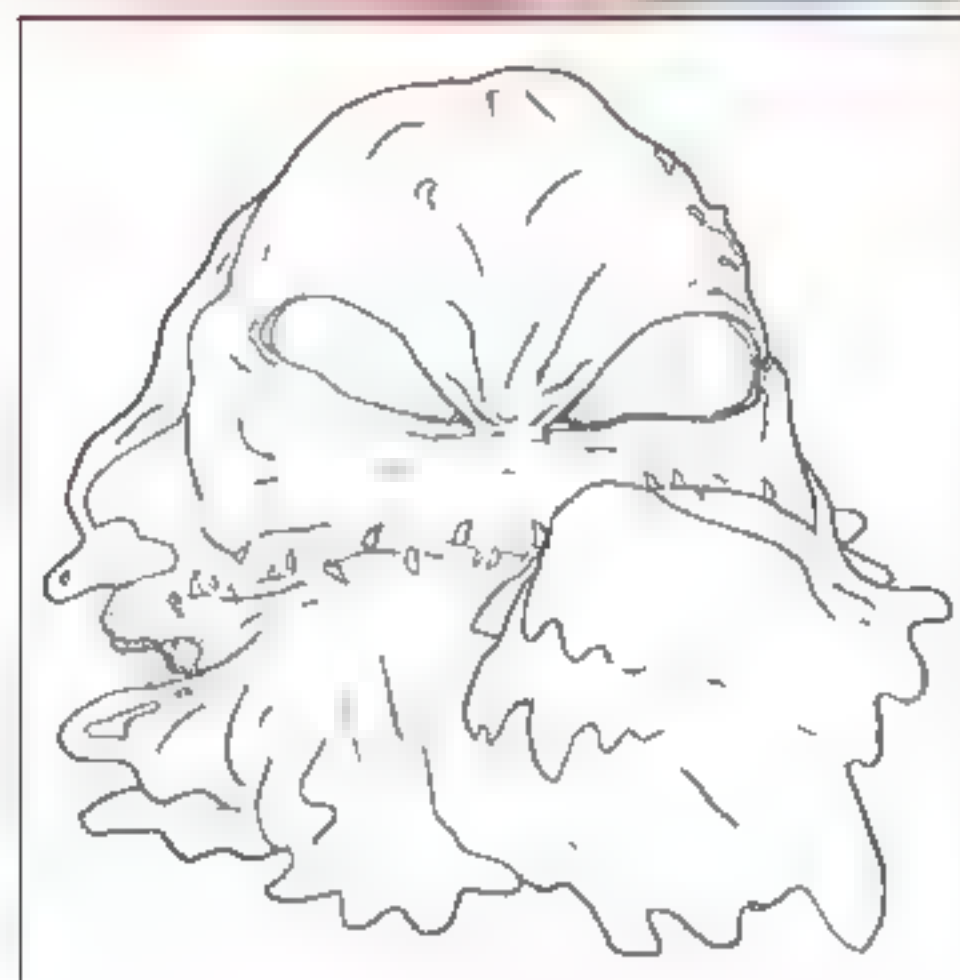


ボム



キラマンティス

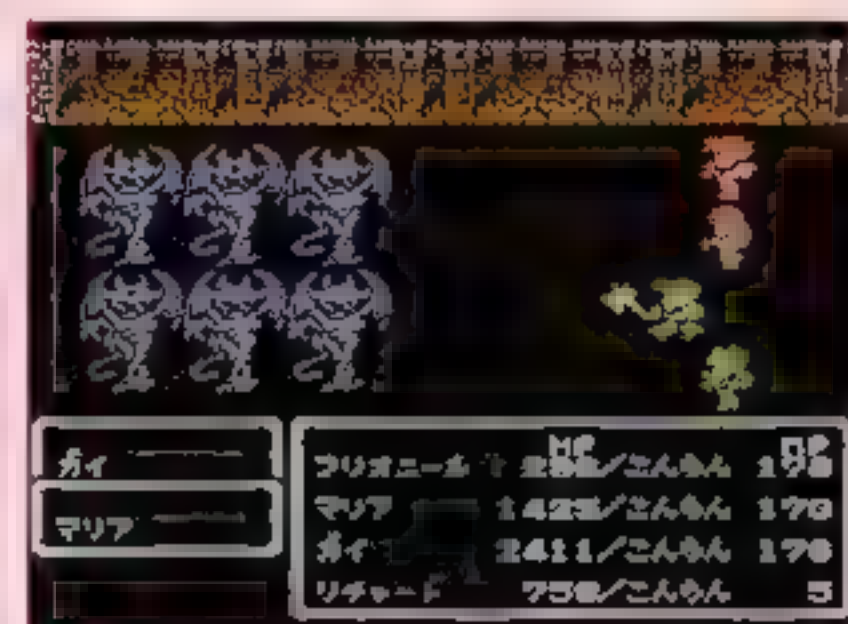
レッドマシュマロ



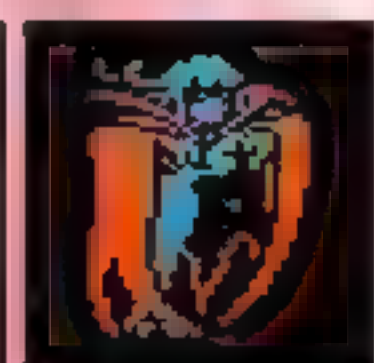
Memorial Feature

「コンフェ16」の悪夢

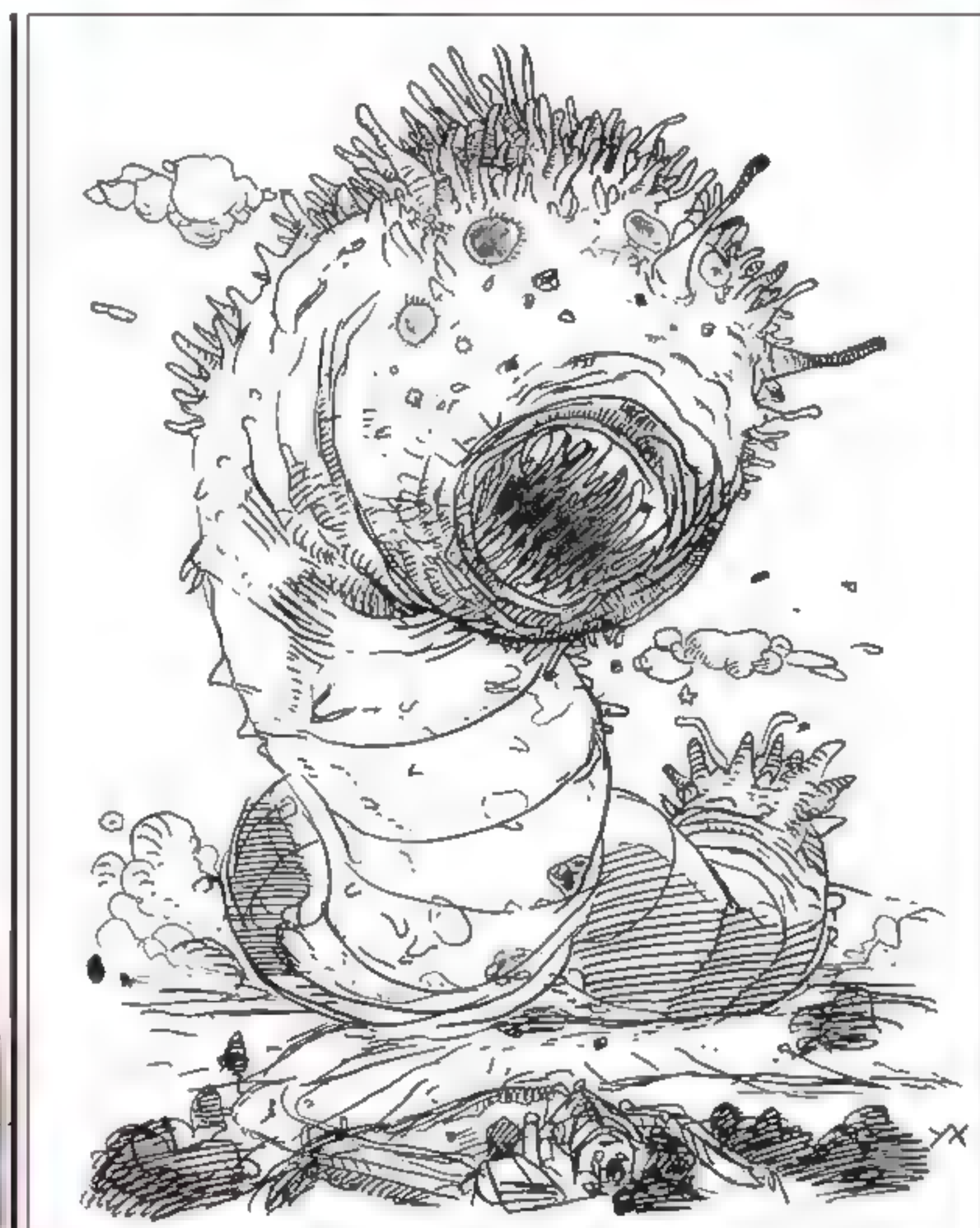
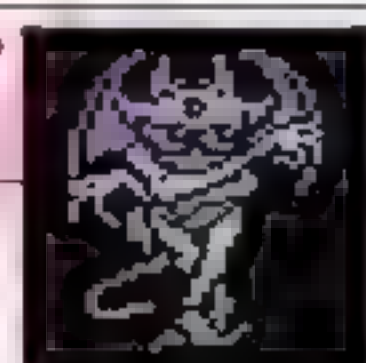
インプは、基本的に複数で出現し、パーティー全員に「コンフェ16」を使ってくる。これを受けると高い確率で混乱してしまい、力尽きるまで同士討ちをつづけるハメに。



バンパイアガール



インプ



ホワイトドラゴン



あくまのはな



サラマンダー



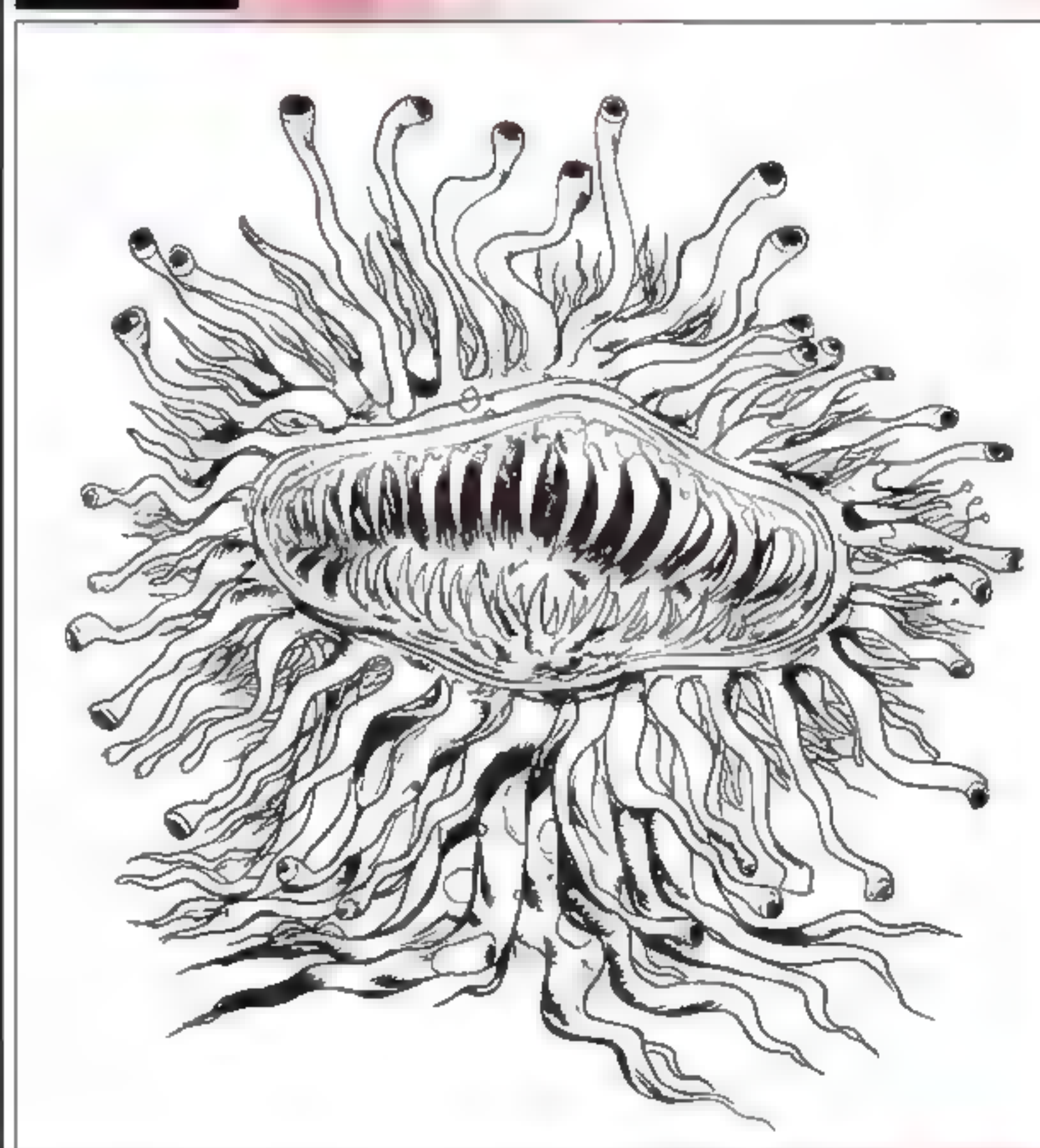
ウッドゴーレム



ヘクトアイズ

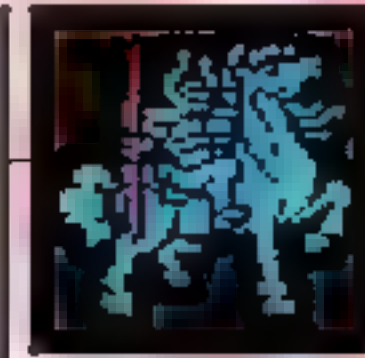


モルボル



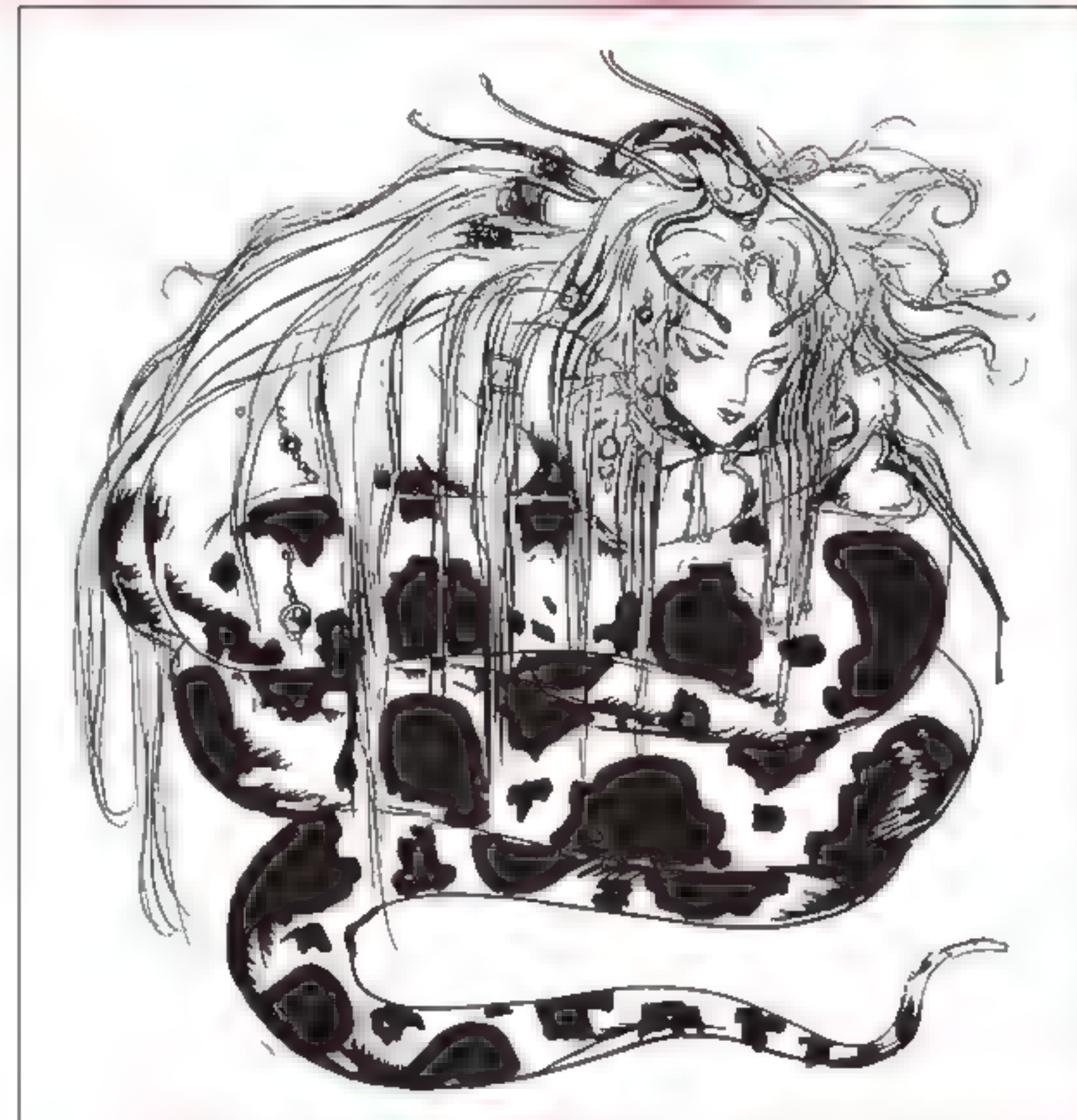
ラウンドウォーム





くろきし

ラミアクイーン



Memorial Feature

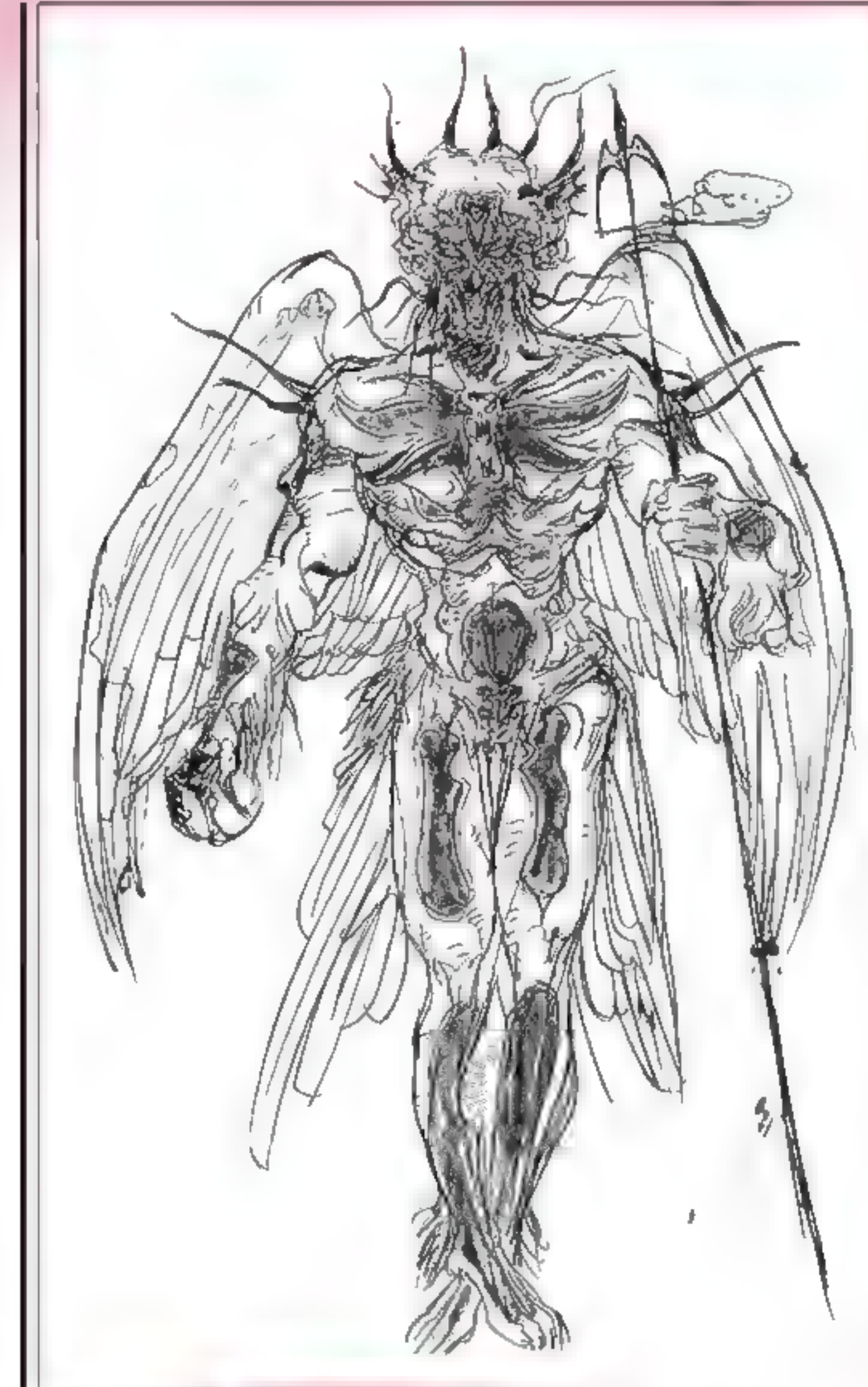
魅力的な防具をまれに落とす

物語の中盤でボス敵として戦うラミアクイーンは、最後のダンジョンにも出現するだけあって、数々の貴重なアイテムを落とす。なかでも、極めて高性能な防具であるリボンが運良く手に入れば、以降のバトルが格段にラクになるのだ。



テツキョジン

ベルゼブル



アスタロート



Memorial Feature

もっとも効果的な武器はブラッドソード

こうてい(2回目)は、全体的にすぐれた能力を誇る、最終ボスにふさわしい強敵。とくに防御力や耐性が高く、並の武器では歯が立たないが、ここで役に立つのがブラッドソード。ヒット数と相手の最大HPに比例したダメージを与えるこの武器を利用すれば、何回か攻撃するだけで簡単に倒せる。

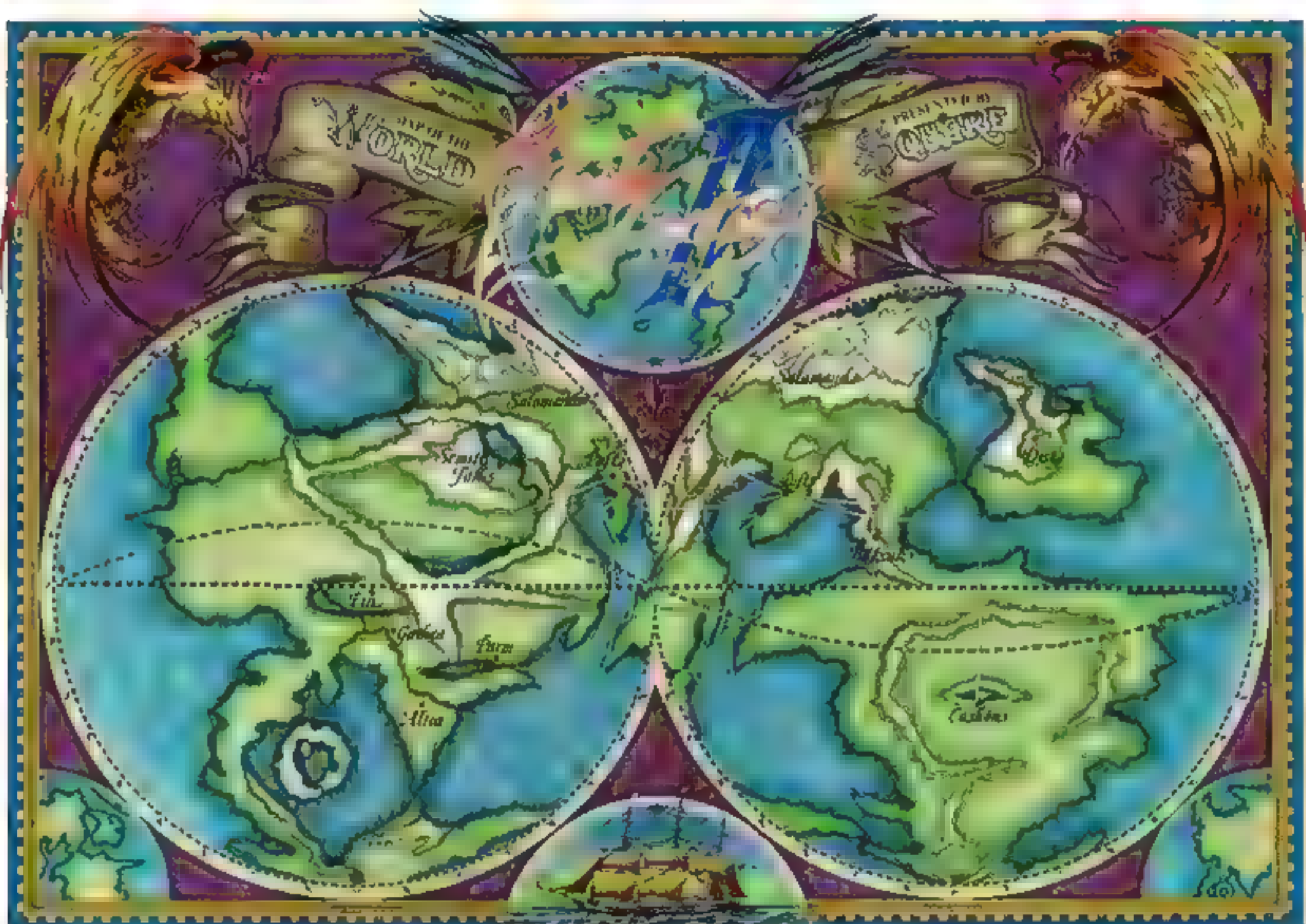


こうてい(2回目)



EXTRA MATERIALS

ワールド制作作用の企画資料



パブリシティ用の
ワールドマップ

本作のバブリシティ用に作成された、ワールドマップのイラスト。上部の円内には世界の全体図が、左右の大きな円内にはそれを拡大したものが、方位図法的な形で描かれている。

ワールドマップ構成案

ワールドマップ、および町やダンジョンの構成案。ワールドマップ上の町の位置や、ダンジョン内部の見え目などが記されている。「各場所のフロア数の構成案」に描かれている階層図は、その場所が何フロアからなるかを表したものだ。

カラマツの麓山	① ヲウツツ岩の壁	② 谷	③ ツリ橋
バフスツの洞窟	① 石壁のダンジョン	②	
カラマツの洞窟	① しゃん洞	②	水がだし
カラコーン城	① 壊れた城		
巨大戦艦			
デイスツの洞窟	① ヲウツツ岩の壁	② 草	③ 最下層には小川が流
南の洞窟	① イバラの壁	② 草	③ 水
洞窟	モンガーレ		④ 鍾乳石の洞窟
フィン城			
ミラの地下	① 城のダンジョン	② 最下層は水がなし	
ミニディアの洞窟	① 穴に落ちた洞窟	② 草	③ 水
島の村	① 出現場所は太陽の虹門のそば		
ミニディアの塔	1F	2F	
	3F	洞窟 洞窟の壁	ボス
	4F		
	5F	氷カズミ	ボス
	6F		
	7F	サンダー	ボス
	8F		
	9F		
	10F		クワズル
竜巻	氷カズミ	1F ~ 5F	竜巻の穴
		6F ~ 7F	竜巻の穴の横の中
バラキマ城	7F から 9F に 1F に落ちた洞窟		
ゼイト	① しゃん洞	② 水	③ 草
パンモデニウム	洞窟の洞窟が多い		

▼ダンジョンの構成案



開発初期のワールドマップ

▶各場所のフロア数の構成案

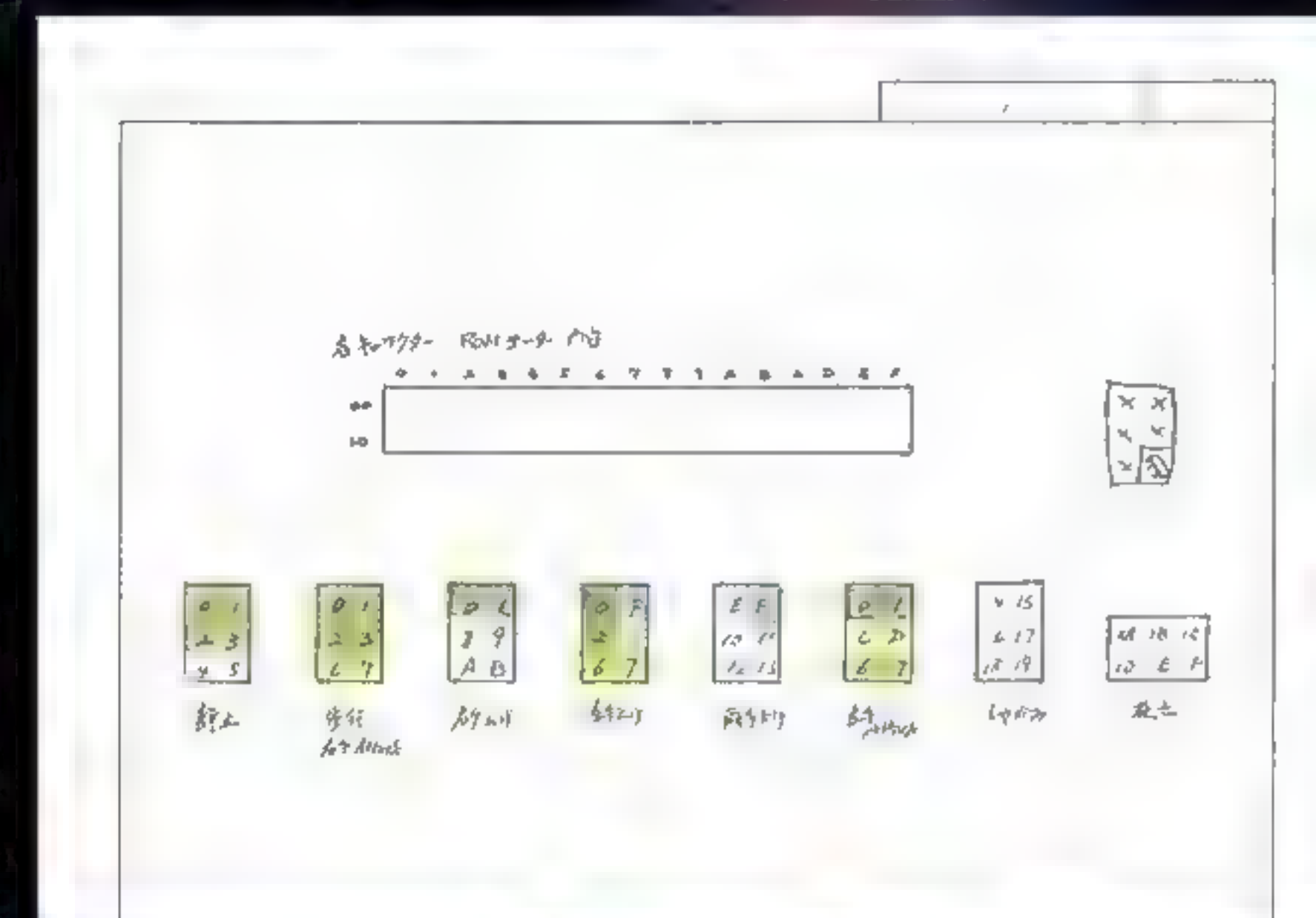


ドット絵素材



バトル中のドット絵

●バトル中のキャラクターの各ポーズのドット絵。それぞれのドット絵は、下の仕様書のように縦3つ×横2つの合計6ブロックの組み合わせでできている。仕様書で同じ番号の部分は同一のブロックが使われており、たとえば、左から2番目の「歩行」のドット絵は、一番左の「静止」の下2ブロックのみを書き加えて表現しているのだ。



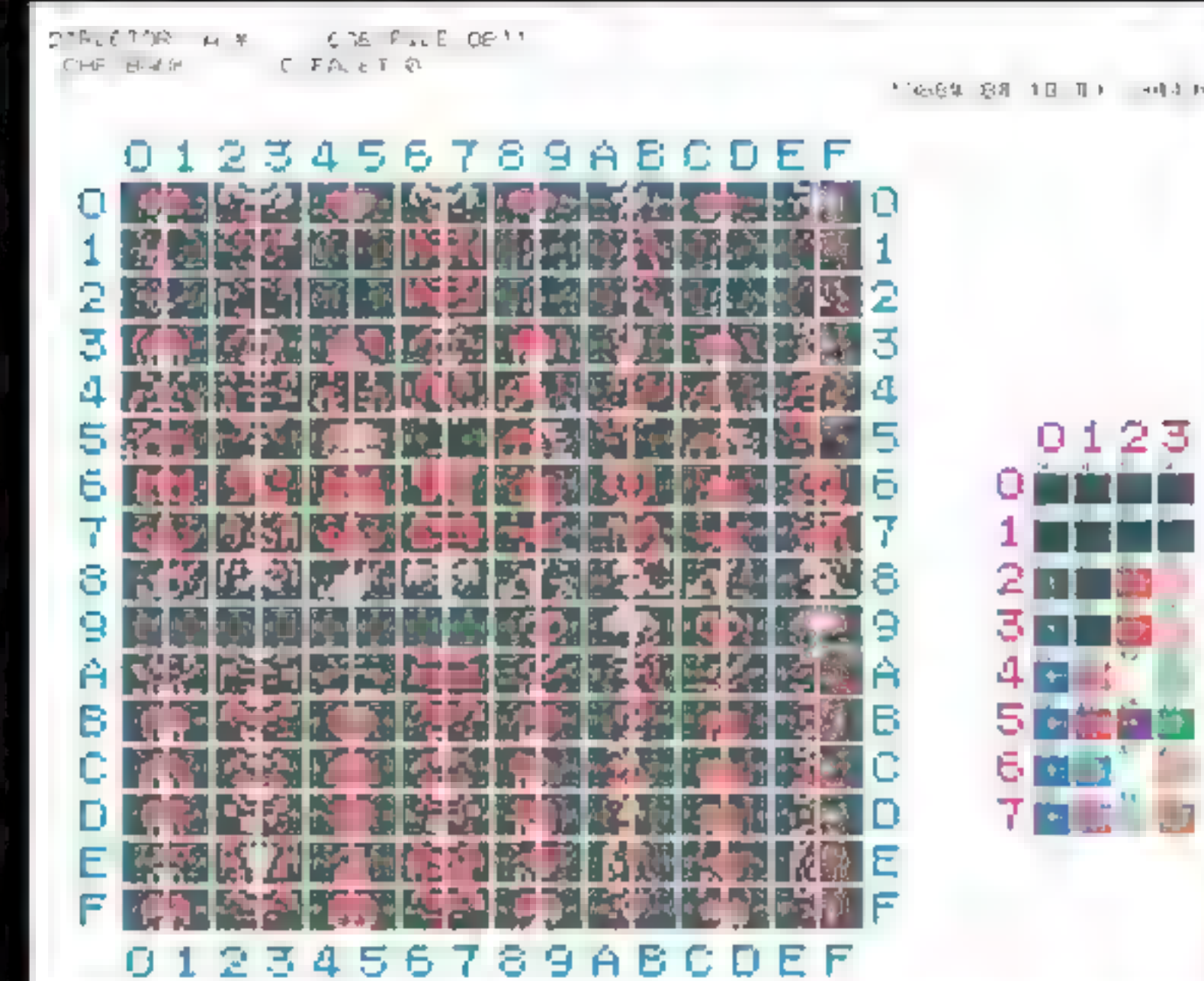
「月」の付く

フィールド上のドット絵

フィールド上に表示されるキャラクターや乗り物のドット絵。『FFⅡ』(→P.28)と同じく、それぞれ4パターンずつ描かれている。横向き
の皇帝など、ゲーム中では見られないものも。



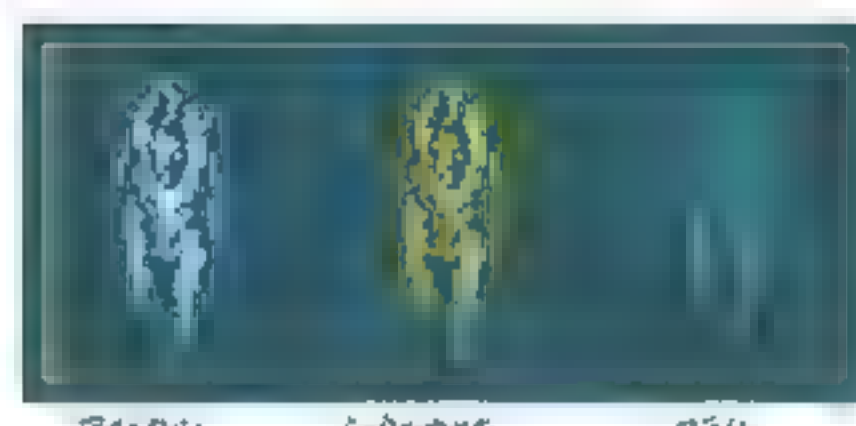
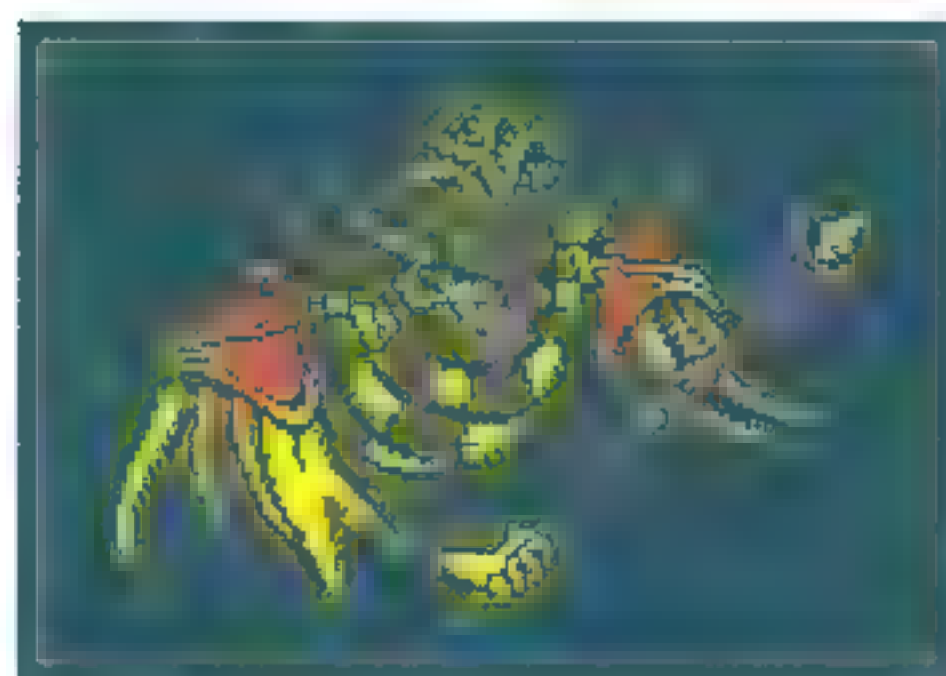
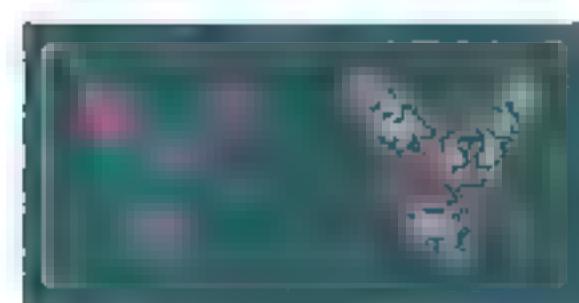
► 乗物



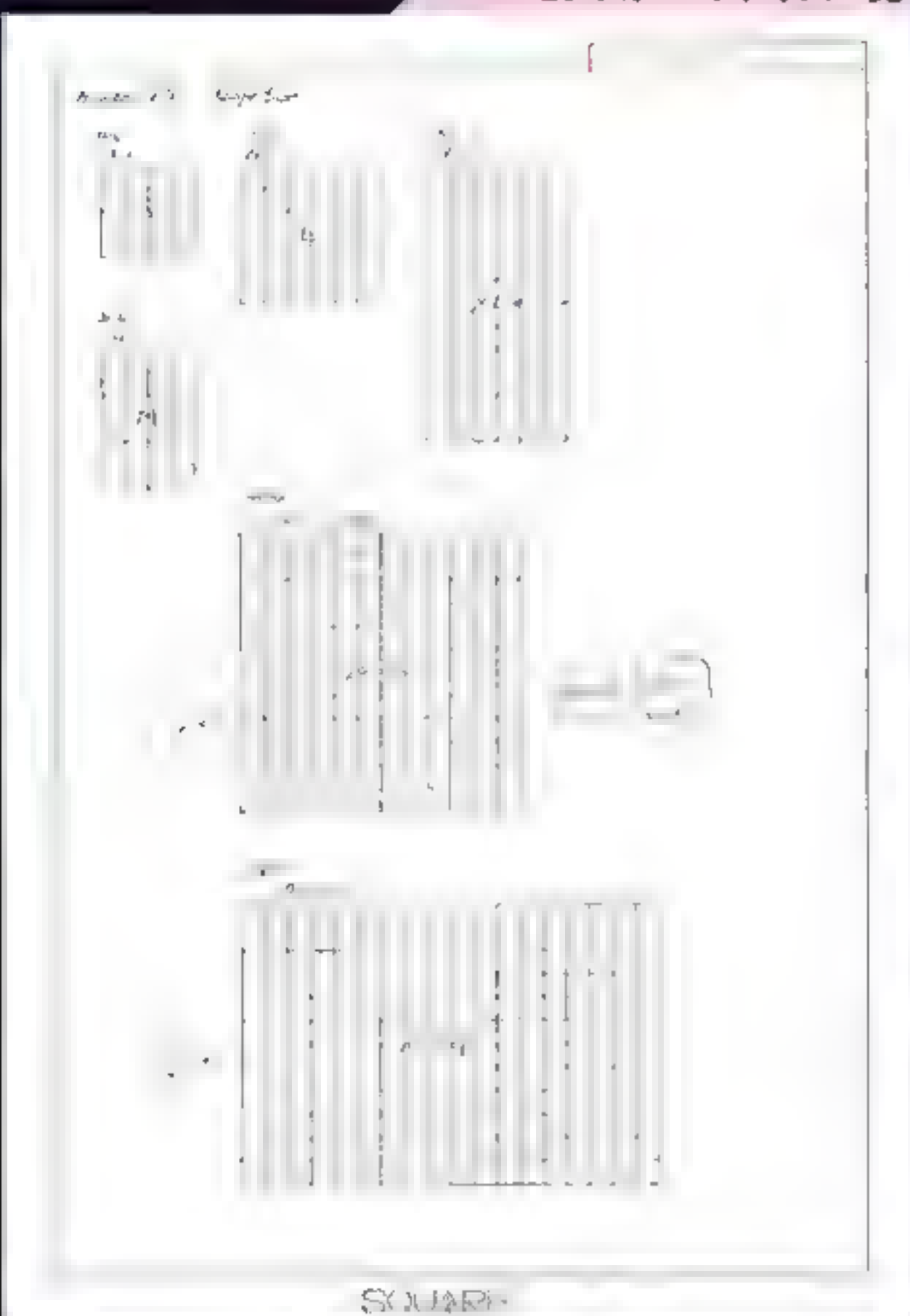
▶ドット絵のデータ

モンスターのドット絵

バトルで出現するモンスターのドット絵。『FINAL FANTASY II』にはモンスターリストと並行して、『FINAL FANTASY II』にはモンスターリストに併せて、同じ形のモンスターのうち代表的なものの名前、特徴、サイズが書かれている。当初は、レオンハルトともバトルを行なう予定だった。



モンスターのサイズ一覧



モンスターリスト

F. e Name FF2MONSTER FF2' Tue Apr 12 15 04 18 1988

1. ゴブリン : オーガの仲間。小型。身長1.5メートル以下。地ト
(S) や刺突で戦う。時々は地上の人間
2. ダイブイーグル : 急降下して地面を走る鳥。時には地上の人間
(S) が襲われる。時々は地上の人間
3. パンパイアノーン : 吸血。普通の鳥に似ていて、獲物を通ると絡みつ
(S) いて捕まえる。時々は地上の人間
4. ノウル : ぼんやりとした球状の怪物。非常に強いが、何をし
(S) てもくわてくわてする。時々は地上の人間
5. バラサイト : 人の顔に似て、魔法の能力を吸い取ってしまう寄生生
(S) 物。人々が倒れると、その顔に似てくる。時々は地上の人間
6. スカル : 夜中や暗い所でよく見られる。半ば目覚めた顔がふ
(S) めふめふと震えている。時々は地上の人間
7. ドブルゲンガー : 巨大な怪物。他の生き物にとりついてなすす。時
(S) 々は地上の人間
8. ルーネット : 巨大なスズメバチ。猛毒を持つ。下顎も発達している。
(S) 時々は地上の人間
9. スライム : どちらかといえば、アメーバ状のモンスター。時
(S) 々は地上の人間
10. クラフフィニム : 小型ながら体は硬い。電気を発する仲間もある。時
(S) 々は地上の人間
11. ボム : 丸い通船のようなモンスター。死ぬと爆発して、周りの
(S) ものにダメージを与える。時々は地上の人間
12. ラスター : 鼠のようなモンスター。その頭に触れると金属は錆びて
(S) しまう。時々は地上の人間
13. ハイガード : 皇帝の護衛隊。皇帝の兵士の中から選りすぐられた精鋭
(M) 部隊。皇帝の護衛。皇帝の持つ魔力に身も心も奪われて、
14. ウェザート : 皇帝の護衛。皇帝の護衛。皇帝の持つ魔力に身も心も奪われて、
(M) 時々は地上の人間
15. ゴースト : 生前に恨みを抱いて死んだ人間の霊魂。その憎悪心はす
(M) べての生き物に伝わっている。たとえ、現世にいても、
16. ヴェンパイア : ランパールのヴァンパイアは女だけである。多くの男が
(M) その色香に誘われて、吸血鬼に吸い取られる。時々は地上の人間
17. バッカニア : 皇帝の護衛。皇帝の護衛。皇帝の持つ魔力に身も心も奪われて、
(M) 時々は地上の人間
18. アーサー : かつての英雄。皇帝の護衛。皇帝の持つ魔力に身も心も奪われて、
(M) 時々は地上の人間
19. ノービ : 牛への異常な執着により生じた怪物。だが、悲しいかな、
(M) その執着は消えてしまうのだ。時々は地上の人間
20. スノーマン : 雪だるまのような怪物。寒さで凍らせた巨人。暖かい牛
(M) 糞の肉が好物である。耳元に聖の力を蓄えて、破壊
21. イグニス : 小型の怪物。炎の炎に似たような顔。時々は地上の人間
(M) の顔に似ていて、時々は地上の人間
22. ボーゲン : 皇帝の護衛。皇帝の護衛。皇帝の持つ魔力に身も心も奪われて、
(M) 時々は地上の人間
23. レオンハルト : 皇帝の護衛。皇帝の護衛。皇帝の持つ魔力に身も心も奪われて、
(M) 時々は地上の人間
24. こうてい : 皇帝の護衛。皇帝の護衛。皇帝の持つ魔力に身も心も奪われて、
(M) 時々は地上の人間
25. ヤーガ : 身長3メートル以上のヒューマノイド。生活は人間より
(L) より原始的である。時々は地上の人間
26. ランドレイ : 地上に棲むスライムのような生き物。砂の下などに隠れて
(L) て、いきなり襲いかかってくる。時々は地上の人間
27. クスクライノ : 巨大な牙があるサイ。激しい突進で敵を突き飛ばす。
(L) 時々は地上の人間

28. モルガル : 巨大なインゴチャック。触手の長い動きによって獲物
(L) をおびき寄せて襲いかかる。時に獲物の仲間もいる。
29. ゴートス : 人の体に山羊の頭をついたモンスター。時
(L) 々は地上の人間
30. ラミア : 下半身が美しい女性。下半身は蛇のモンスター。人間に
(L) 変身して、油断させる。時々は地上の人間
31. ギガンテード : 母を持つヒキガエル。獲物を丸のみにしてしまう。時
(L) 々は地上の人間
32. アダマンタイマイ : 亀の仲間だが、甲羅が硬いためにこう呼ばれる。性格は
(L) 凶暴だが、その甲羅が非常に高く売れるため、地味を試
みる人々もいる。時々は地上の人間
33. キラーマンティス : 大きなガマキリで、動物や人間さえも襲う。時
(L) 々は地上の人間
34. デスライダー : 地獄の騎手。常に地獄の馬に乗っていて、決して降りな
(L) い。時々は地上の人間
35. パンパイア : カメレオンのようなモンスター。見つめられた者は石化
(L) してしまふ。時々は地上の人間
36. ありじごく : 巨大な蟻地獄。時
(L) 々は地上の人間
37. ヘクトアイズ : ツメバチの体に無数の眼がついているためにこう呼ば
(L) れる。時々は地上の人間
38. デュアルヘッド : 2頭の顔を持つ。力強いが、ふたつの頭の間の意見の相違
(L) にいつも悩まされている。時々は地上の人間
39. デスフラワー : 非常に美しい可憐な花だが、実は恐ろしい食人植物。時
(L) 々は地上の人間
40. ウォーム : 細長い、ミミズの頭のような怪物。砂漠に生息するもの、
(L) 水中に生息するものなど種類は多い。時々は地上の人間
41. スプラインター : 羽が退化した鳥。2本の長い足を使って、素晴らしいス
(L) ピードで走る。時々は地上の人間
42. クアール : 約に似た顔の怪物。2本の長い足があり、それに触
(L) れると体が麻痺してしまう。時々は地上の人間
43. キメラ : 体はライオン、翼はドラゴン、尻尾はヘビで、それぞ
(L) れの種が混じったモンスター。時々は地上の人間
44. シールドラゴン : 海蛇のような姿のドラゴン。時
(L) 々は地上の人間
45. ギガース : オーガの仲間。より巨大な怪物。身長5メートル以上。
(XL) 普通の人間より強い魔法もある。時々は地上の人間
46. ゴーレム : 魔法で作られた巨人。その力は圧倒的で、魔法もあまり
(XL) 通用しない。時々は地上の人間
47. ドラゴン : 最強のモンスター。巨大な体と翼、鋭い爪と牙。そして
(BOSS) 非常に強い魔法。口から炎や冷気を吐きかけてくる。時
々は地上の人間
48. ベヒーモス : 巨大な四脚の獣。肩までの高さが6メートルもある。首
(BOSS) は灰色で長い。太い尻尾の先は膨らんでいて刺がはえ
ている。時々は地上の人間
49. ティアマット : 邪悪なドラゴンの上。邪神の化身とも言われている。首
(BOSS) がら木もあるおそろしいドラゴン。時々は地上の人間
50. ティアマット : 邪悪なドラゴンの上。邪神の化身とも言われている。首
(BOSS) がら木もあるおそろしいドラゴン。時々は地上の人間
51. ベルゼブル : 巨大な魔物の姿をした悪魔。時
(BOSS) 々は地上の人間
52. アスカロート : 天使の姿をした悪魔。時
(BOSS) 々は地上の人間
53. こうてい : 魔物と化した皇帝。時
(KING) 々は地上の人間

モンスターの色の割り当て表

モンスターの色の割り当て表。1体のモンスターは6種類の色が割り当てられている。サイズが「BOSS」または「KING」のモンスターはつねに単独で出現するため、色を多めに使うことができた。

MONSTER COLOR

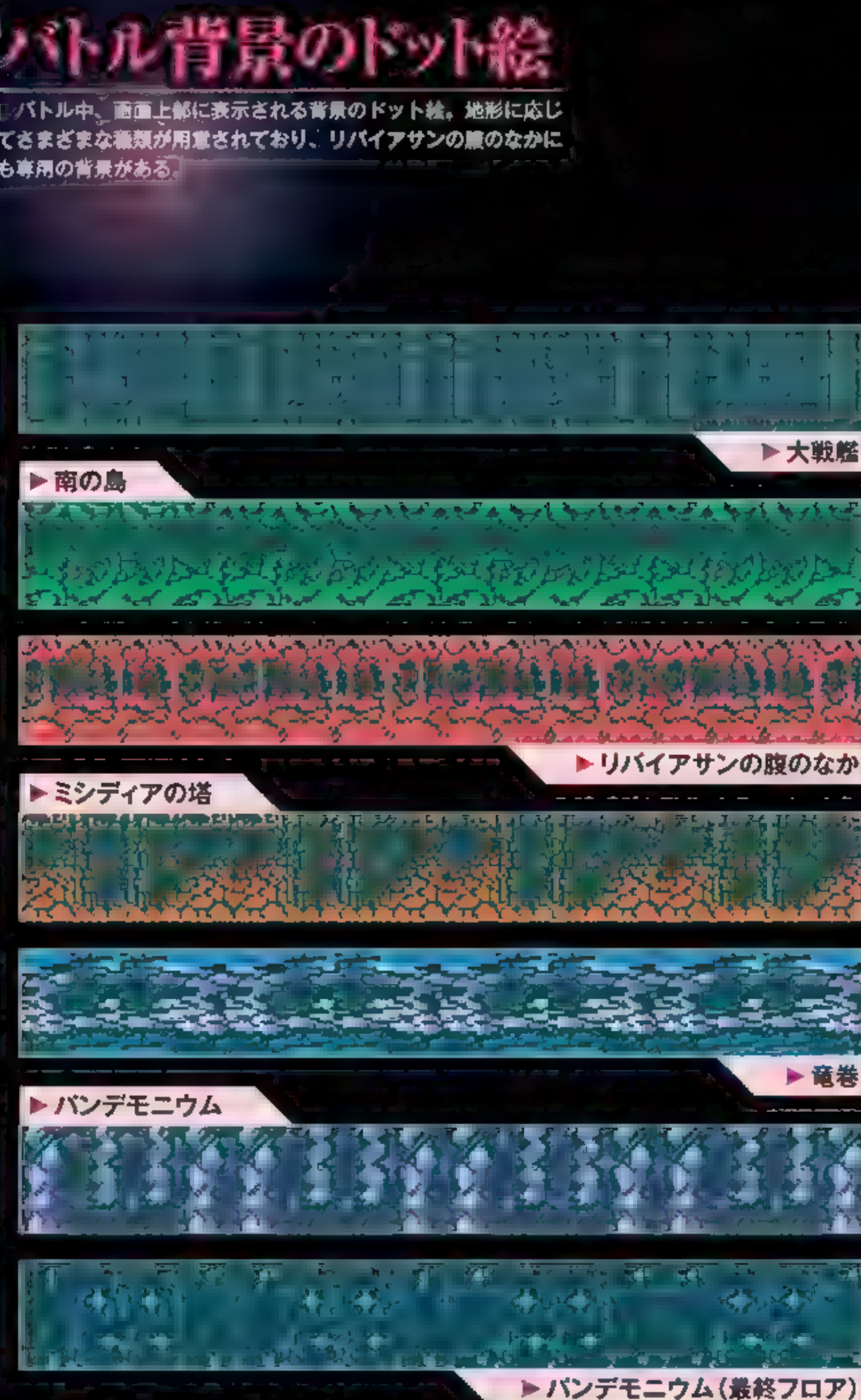
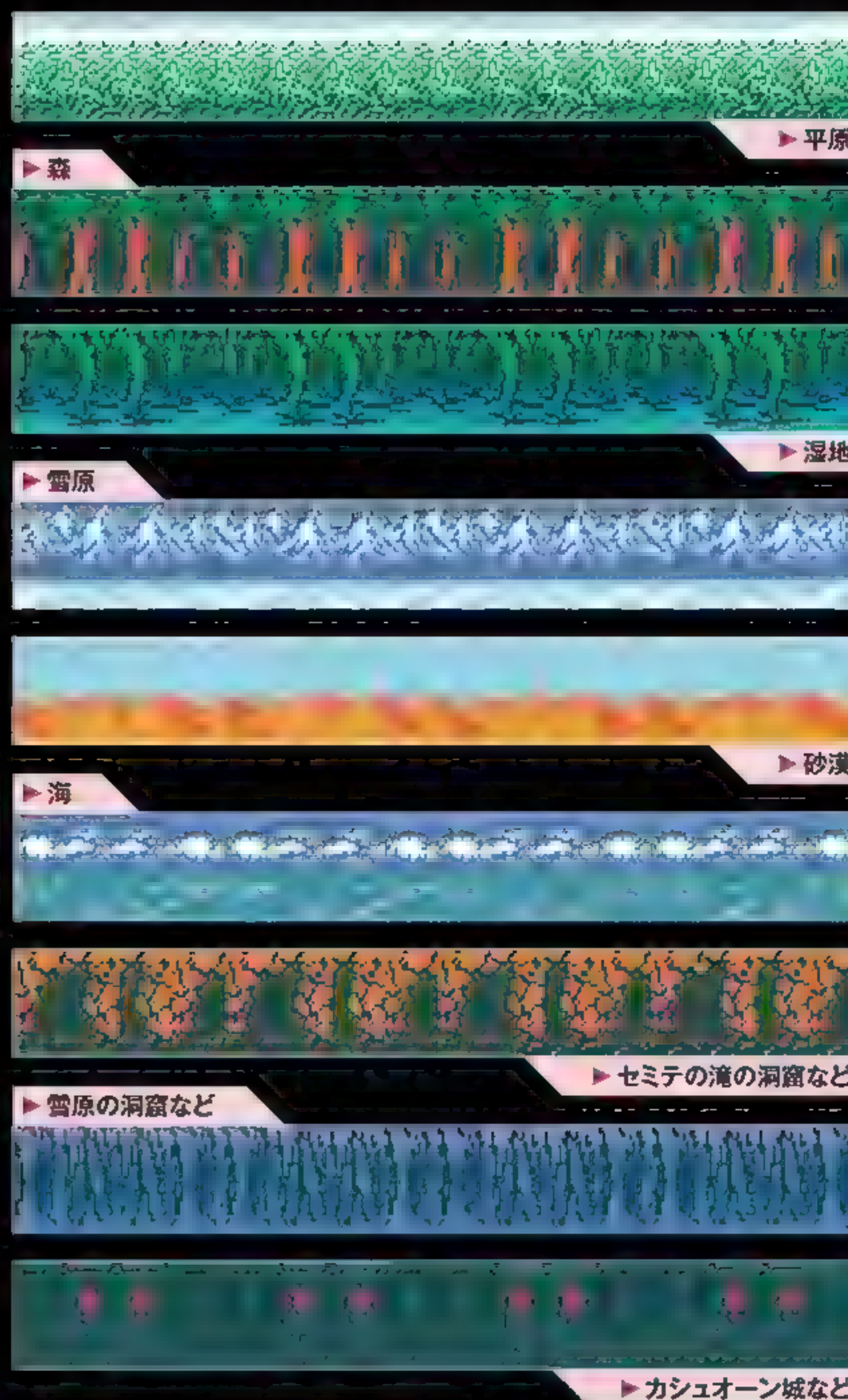
01	レッドイーグル クインビ	16	27	28	1D
02	パンパイアノーン ローネット	18	28	18	1E
03	スノーマン	31	30	28	1F
04	サスカンチ	17	36	19	20
05	アイニクル スプラインター	22	31	30	21
06	ニューウェスト セーガ デュアルヘッド	18	28	22	54
07	ヨラム ランドレイ セーガメイン 2ヘッドノビ	18	28	18	23
08	ビッグバード アダマンタイマイ オーガタイプ	19	20	27	58
09	ウェアラクト	00	10	10	25
0A	スクナー レプタント スベクター カメライ	18	28	33	26
0B	ノビ	18	28	18	27

28	アイターバ	18	28	12	41
29	ヘクトアイズ	18	28	24	42
2A	ランドレイ	00	10	2A	43
2B	ランドレイ	17	28	18	44
2C	グー・ノスライム	18	2A	30	45
2D	アイニクル イコロ ノウル	27	37	30	46
2E	レッドリュノ レッドノウル	18	28	30	47
2F	ブラックノ 皇帝の呪い	00	10	37	48
30	グー・ノスライム	18	2A	30	45
31	パンパイアノ アンティスデビル 1 スト ノビ レム	18	28	18	40
32	パンパイアノ アンティスデビル 2 スト ノビ レム	18	28	25	4E
33	皇帝	18	28	37	4A
34	キラーマンティス	17	27	30	3B
35	獣魔 ウットブレイム	07	17	28	4B

44	ベヒーモス	00	10	18	51
45	キングベヒーモス	18	28	18	53
46	ネヴィン・リッポン	22	30	25	55
47	グリーンドラゴン	18	28	18	57
48	ブルーノビ	11	21	25	60
49	レッドドラゴン	18	28	22	58
4A	黒い人	18	28	3A	5C
4B	ヴァリアント	17	27	2C	5F
4C	ヘルゼブル	13	23	37	76
4D	アスカロート	18	28	27	70
4E	皇帝	18	28	23	7A

バトル背景のドット絵

バトル中、画面上部に表示される背景のドット絵。地形に応じてさまざまな種類が用意されており、リバイアサンの腹のなかにも専用の背景がある。



シナリオ制作作用の企画資料

企画の概要

本作の新要素について説明した文書。すべて最終的に採用された要素で、ワードメモリーや熟練度といったシステムのほか、パーティーメンバーがつぎつぎと入れかわることなどが書かれている。

――ファイナル・ファンタジー2――

2 MROM
+ 64K CHR-RAM
+ 64K RAM (バッテリーバックアップ)

☆前作「ファイナル・ファンタジー」のシステムにさらに改良を加え、新たなストーリーで展開するロールプレイングゲーム。

☆画面構成等は前作に準拠していますが、主に以下の点が異なります。

1. 会話モード
町の人々などとの会話の中で相手のメッセージの中から重要な単語を選択し記憶することができる。記憶した単語はプレイヤー側からの質問事項として、いろいろな人にたずねることができる。
2. R P G の成長システム
従来の経験値によるレベルアップの形式ではなく、熟練度による武器、魔法の上達等によって強くなっていく。経験値、レベル等のパラメーターは持たない。例えば、HPmaxは敵の攻撃を受ければ受けるほど隠れ強くなるため上がる、魔法は使い込めば使い込むほどその威力や効果が増す、といった具合。従って、プレイヤー側の行動により個々のキャラクターの成長過程が異なり、徐々に特徴が現れてくる。
3. パーティメンバー
4人のキャラクターでゲームをスタートし、途中のストーリーの流れによって、メンバーの組合せが変化していく。ゲーム中主人公を含め、8人のメンバーが登場する。
4. 戦闘フォーメーション
前作では4人のキャラクターの順番によって戦闘中のダメージの受け方に影響をうけたが、今回は個々のキャラクター毎に前列、後列の設定を可能にし、敵・味方共に最前列のキャラのみ武器による攻撃ができ、後列は攻撃を受けない。また、魔法の目標はプレイヤーが任意に1匹/複数・敵/味方等選択できる。これらによって、よりリアルで戦略要素の濃い戦闘シーンとなる。

――主要登場人物――

★=主人公と仲間（顔の絵表示有り）
☆=その他の人物（パーティーには加わらない）

★フリオニール（仮名）
本編の主人公。・・・出生は謎、幼い頃にレオンハルトの商船に拾われ、レオンハルト、マリアと兄弟のように育てられたが、帝国軍の戦いに巻き込まれて両親を失い、3人は反乱軍として帝国への復讐に立ちあがる。

★レオンハルト（仮名）
宿命のライバルであり、無二の義兄弟、親友でもある。最初の戦いで帝国側に捕えられ、洗脳されて帝国の黒騎士団の長となる。主人公達の行く先々に現れるが正体を知るのは、かなり後になってから。皇帝亡き後、帝国の2代目皇帝に即位するが、暗黒魔王となった皇帝の復活と同時に正気に戻り、主人公と共に魔王打倒に再び立ち上がる。

★マリア（仮名）
レオンハルトの実妹。フリオニールに対しても実の兄のように慕っている。両親、そして兄レオンハルトを失い、フリオニールだけが頼り。黒騎士の正体がレオンハルトと知り心を痛めるが、気丈にも帝国に対する戦いを続ける。

★ガイ（仮名）
幼い頃、モンスターに育てられ言葉に不自由なため、いじめられていたがフリオニールだけはかばってくれた。それ以来彼はフリオニールに対して絶対の服従と献身を誓っている。世力の持ち主。

以上4名で冒険をスタートする。（名前はプレイヤーがつける）
（フリオニール、マリア、ガイの3名は最後まで変わらない。）

★レイラ
海賊の女キャプテン。いわゆるヤンキー娘。はねっ張りだが胸ぶしのほうはなかなか。フリオニールに惚れてしまう。酒が大好きで陽気な女。

★ゴードン
かつてはグラウン王国の第二王子であったが、帝国の侵略により全滅、ただ一人生き残った。兄の婚約者シンシア王女に買収られ、悩ま苦しみを必死に挑むが、なかなか認めてもらえない。主人公達と行動を共にする内、たくましく成長していく。

★ヨーゼフ
山東で船と二人でひっそりと暮らしている鉱山夫であったが、帝国軍に船をさらわれ遠方に奪われている。主人公達の活躍で船を取り戻した彼は、忠告を誓い仲間に加わる。鉱山の知識を持っており、伝説の金鉱ミスリル発見の際活躍する。だがその直後、落崖にあい自己犠牲によって主人公達を助け壮絶な死を遂げる。

★ミン・ウ
ミシディア国の白魔導師。高い魔力を持ちながらも究極の魔法は封印されていて使うことができない。フィン国王に忠告を誓った、シンシア王女の親近。初めの内は主人公達と行動を共にするが、国王の病状が悪化するとパーティーから離れる。国王の死と共に、国王の命をうけて究極魔法の封印を解きにミシディアの塔に向かうが行方不明となる。塔で再び主人公達と再会する。

★電騎士
伝説の電騎士の最後の生き残り。かつて、この世界の平和を守っていたが帝国の卑劣な手段で彼以外の電騎士は全滅してしまった。相傳の飛竜と共に絶大な攻撃力を発揮するが、復活した暗黒皇帝の攻撃により命を落とす。

主要登場人物の一覧

・おもなキャラクターのプロフィール。「主要登場人物」の「電騎士」とはリチャードのことで、「その他の人々」の「シンシア」は、実際のゲームでは名前がヒルダに変わった。

――その他の人々――

★シンシア

フィン公国の王女。気が強く賢い美しいが繊細みやすくはない、いわば学級委員長になりそうなタイプ。この世界のジャンヌ・ダルク的存在。反乱軍の指導者。だが、内面では悲しみを抱えている。両親、そして婚約者であった隣国グラウンの王子ライサンダーを帝国軍との戦いで失っている。それ故に、先の戦いでただ1人生き残ったライサンダーの弟ゴードンをなかなか許すことができない。そんなシンシアもやがて、ひたむきなゴードンの姿にうたれ、愛するようになっていく。

★シンド

飛空船の船長。帝国側にも反乱軍側にもつかず中立の立場で、金だけを受取る。何故か飛空船で主人公達を運ぶ内に、次第に心を傾けるようになるが、帝国の総攻撃に巻き込まれ死ぬ。その時主人公達に飛空船を譲る。

★ボール

元盗人であったが戦争で商売があったりになって反乱軍にはいった。手先が器用で牢屋抜けはお手のもの。逃げ足だけは速い。江戸っ子気質で友情に厚い。

★ボーゲン

帝国の将軍であるが、かなりマヌケ。いつも失敗ばかりしている。皇帝の親衛隊である黒騎士団には敵があらがない。

★皇帝

諸悪の根源。とにかく悪いやつ。魔界のモンスターを操り、帝国軍を率いて世界征服に乗り出した。主人公達の活躍で一度は死ぬが、暗黒皇帝として強大な力をみにつけ、地獄からよみがえる。

ストーリー進行概要

物語のおおまかな流れを示したもの。製品版とはほぼ同じ展開だが、「最初に好きなキャラクターを仲間にする」「ガイの育成の場であるモンスターが登場する」など、異なる部分も見られる。

FINAL FANTASY II ストーリー進行概要

- 1) スタート直後のバトルシーンの後... 主人公の目覚めと、仲間との再会。
シンシアの演技
- 2) アルテアの町... 重要人物がいる。うち2人から1人仲間にして...
王女と一緒に戦うと申し出るがまた苦痛と断られる。フィンの紋章があれば王女は魔法を使える。王女は自分の白魔法で、父国王を助けたい。
- 3) フィンの城の地下で反乱軍と出会う。(地下のダンジョン深くでフィンの紋章を手に入れる。)
酒場で反乱軍の印を見せると、地下へのドアを開けてくれる。
- 4) フィンの紋章を見せると、王女は主人公達を戦士として認める。王の室の中からカヌーを手に入れる。病に卧かされ寝ているフィン国王。誰も見ていないところでは泣いている王女。
王女より聞く..... 帝国... バフスクで巨大魔艦をつくっている。
サラマンドのミスリルがあればいい武器や鎧が作れる。
- 5) カヌーを使ってバラムへいざ、命を払って船に乗る。恐町ボフトへ... 宣義してバフスクへ
- 6) バフスク... 黒騎士がいる時には、話しかけてもだれも答えない。巨大魔艦にも近付けない。
- 7) サラマンド... ヨーゼフの船を助けて、ヨーゼフの遺稿を得て、ミスリルをてにいれる
洞窟の奥こうには鉱山があり紋章があるが、今はいけない。
- 8) シンドの飛行船... 命をせば飛行船にのせてくれる。
- 9) バフスク... 黒騎士がボーゲンに突っ走っている
ためけなボーゲン。町の人の力を借りて地下を抜けて巨大魔艦の中にはいる。
巨大魔艦の心臓部である.....を壊していく。
壊す直前にレオンハルト登場。自動的にワールドマップに。(巨大魔艦飛び立つ)
〇 いっぽうそのころ... レオンハルトに知られるボーゲン... 最後のチャンスだぞ... サラマンドへいけ
サラマンドの魔性・カシュオンの罠がある
- 10) サラマンド... ボーゲンがいる。
ヨーゼフにカシュオンの罠のこつを言うが鉱山に案内してくれる。... 紋章を解放
ヨーゼフの計略で死。
古代遺跡と関係でつながる。カシュオンの罠を手に入れる。
ボーゲンまたもや失敗。
- 11) カシュオン... 罠を使って.....を手に入れる。
- 12) バフスクで王女が飛行船とともにつかまる。
国王の現状悪化を聞いてあわて乗った飛行船とともに、巨大魔艦に捕えらる。主人公達の目の前で。
- 13) フィン城... 王女をすくいだし、飛行船乗っ取れ!
レオンハルト... もしや4人目では?
巨大魔艦乗っ取
- 14) アルテアでの国王の死... ミン・ウと主人公に最後の言葉を。
ミン・ウに、アイテムを渡す。究極魔法の封印を解いてくれ
主人公に... ディストへいって電騎士を探してくれ
なぜかあまり悲しまない王女???
1
- 15) アルテアから海賊船にのる... 途中海賊レイラが本性を現わす。結局仲間になる。自由に船をあやつれる!!
- 16) ディスト...
飛竜と出会う
飛竜の卵の話、電騎士はもういない。

17) アルテアに帰ると王女の様子が変だ。やたら妖艶（頂って誘われて... 下巻はんばん!!）

18) パラメキア襲撃... 王女が真品に... アルテアにいる王女は偽物だった!!

19) 騎兵隊へ... 皇帝に見破られ牢獄に... ボールに助けられて王女と一緒に脱出

父の死を知り悲しむ王女... まひ?

20) フィンのそばに反乱軍のキャンプができていて、もう少しでフィン城を奪い取る。
王女と一緒に城に... ボーゲンを倒す
フィン降参!!

ミン ウがミシディアにいったまま帰ってこない 主人公達はミシディアへ。

21) 船でミシディアの塔にむかう途中。
巨大魚の中に飲み込まれてしまう。(アイテムを持っていると出現)
中には町が... 町の間にはみなアイテムを持っている... かつて封印を解こうとした人々... 電騎士がいる。この後、飛竜が現われ電騎士とともに仲間に加わる。
巨大魚の中から脱出

22) ミシディアの究極魔法の解放... ミン・ウとミシディア????

23) ミシディアから帰るとフィン以外は無敵になっている。... フィンに暴走した反乱軍
シンド... 死ぬ間際に飛行船を主人公に譲す

24) フィン城にやってきたパラメキア軍。皇帝を倒す。

25) 祝賀会の真っ最中。知らせが... パラメキアにてレオンハルトが皇帝に即位

26) ガイの親モンスター... 最初は帝国軍と間違われるが、ガイの姿を見て気がつく。
パラメキア城への洞窟へと案内してくれる。
パラメキアへの洞窟

27) パラメキアでレオンハルトと対決... そのとき。

28) 皇帝復活... レオンハルトが目覚める
パンデモニウムの上
地獄よりよみがえった皇帝。皇帝の気配をさらす電騎士... 「さあ、にげろ」
飛竜は主人公達をつかみ飛びさる。フィンにて飛竜も死んでしまう。

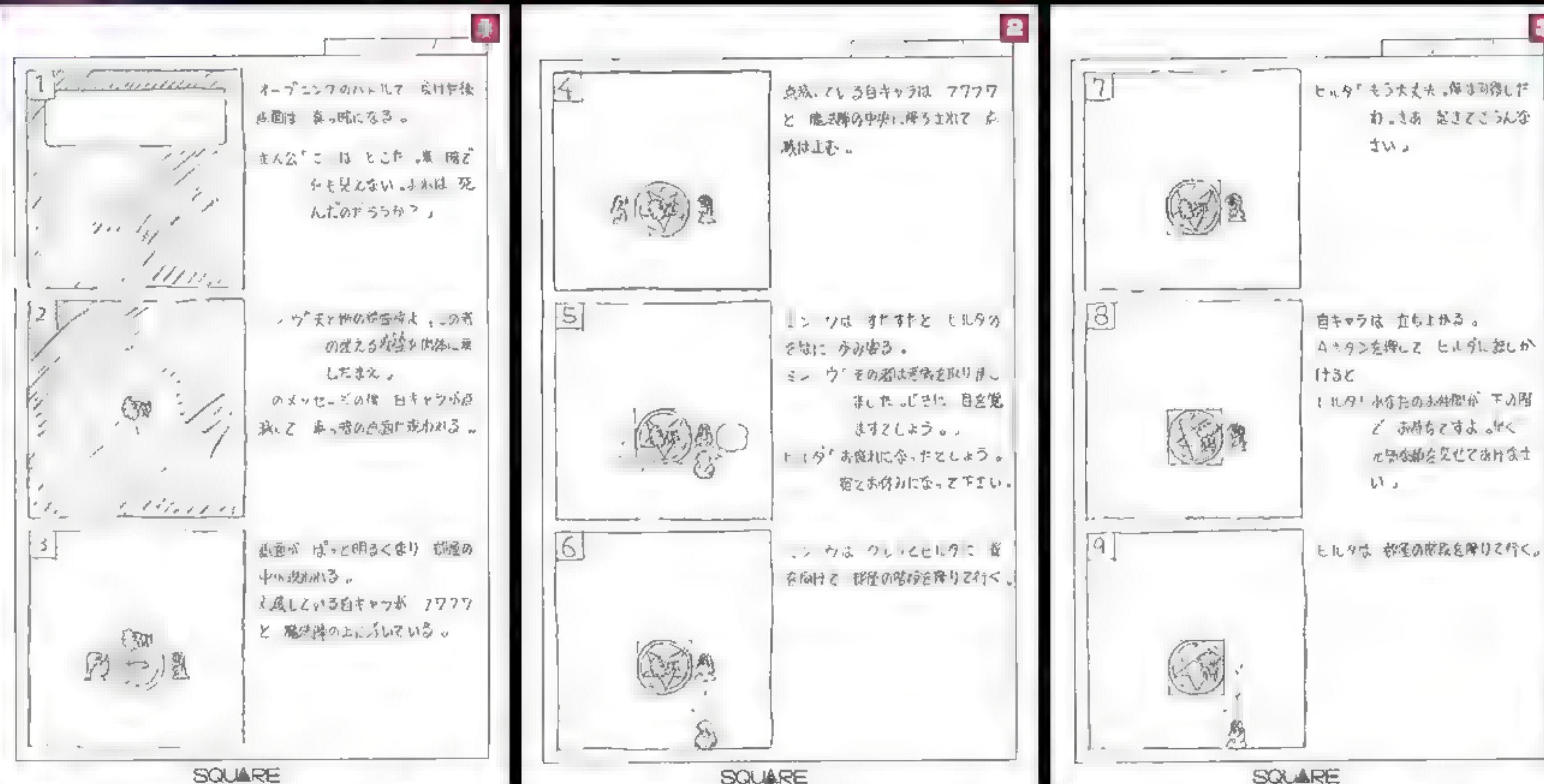
29) 皇帝と対決... レオンハルトを加えて4人で

30) エンディング...

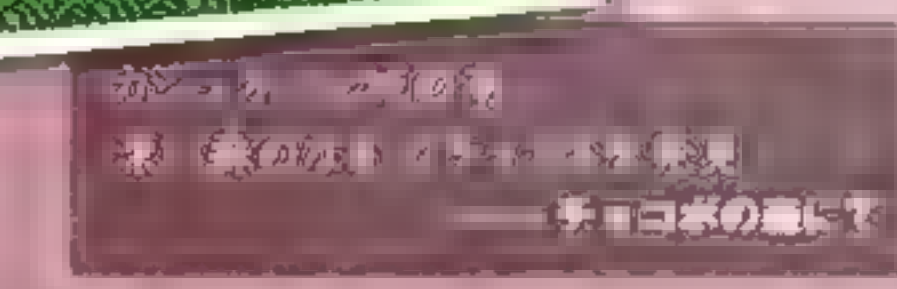
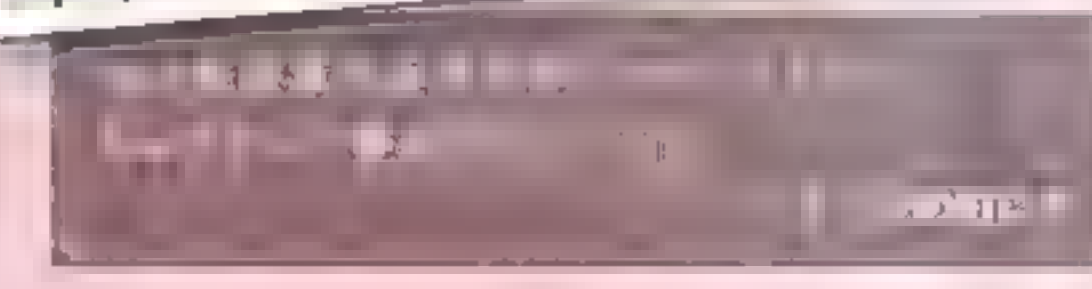
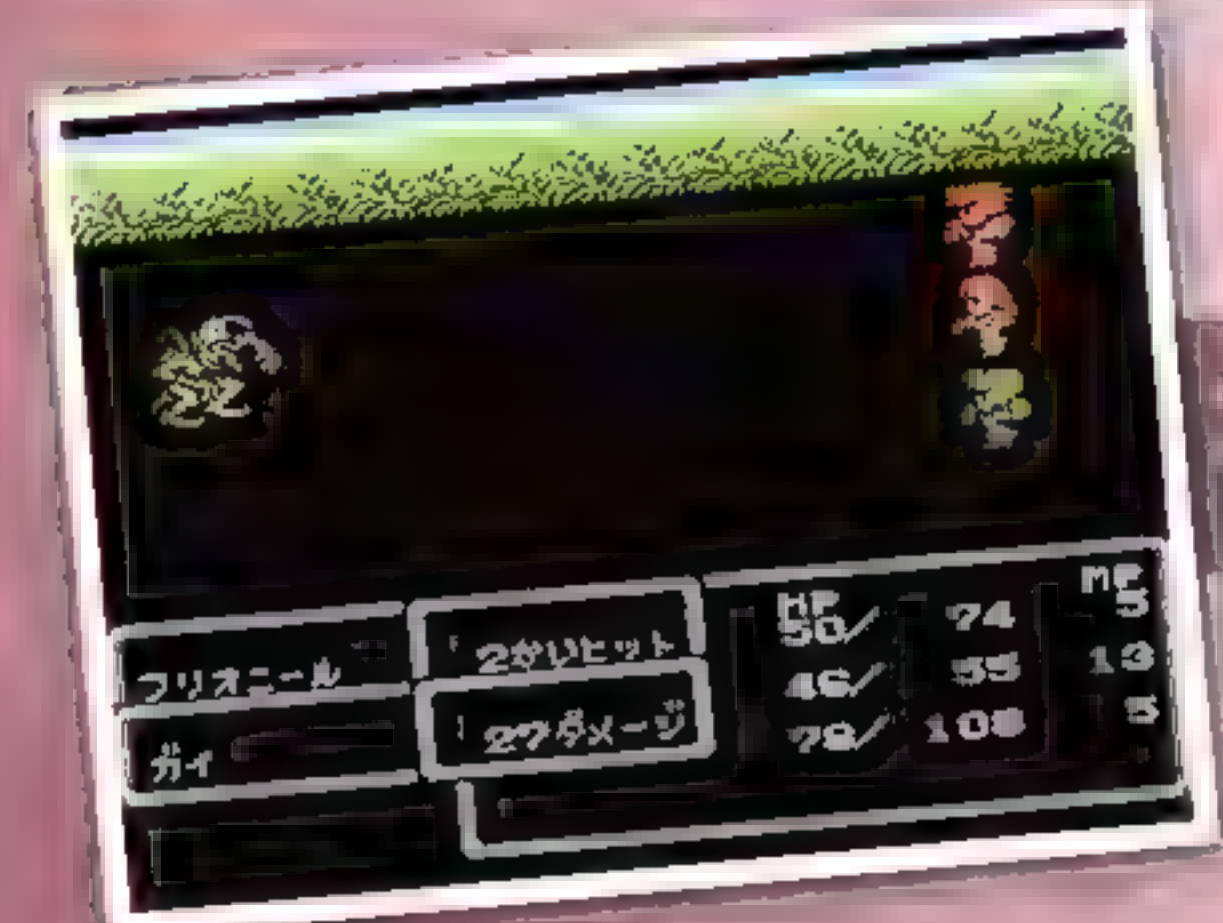
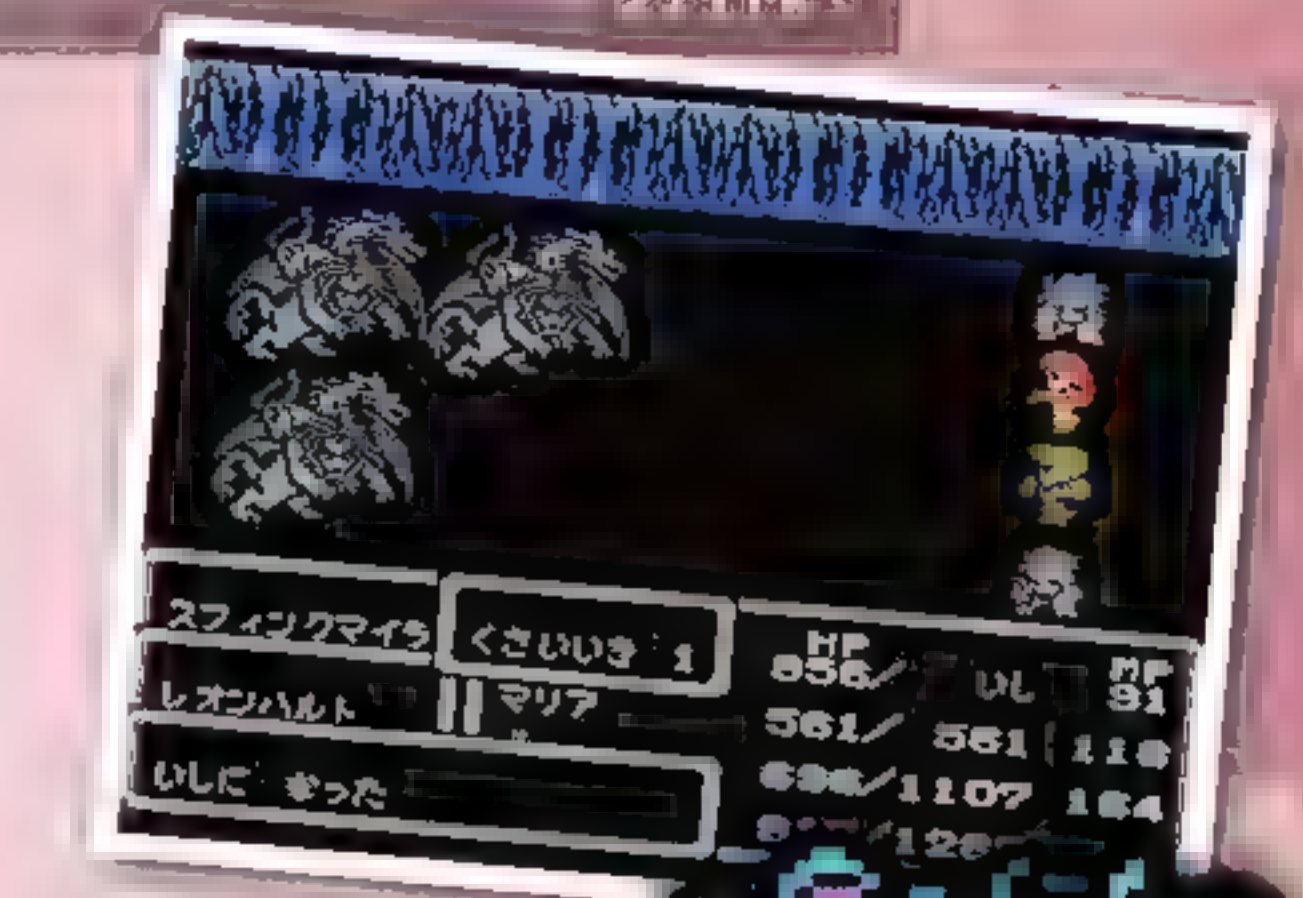
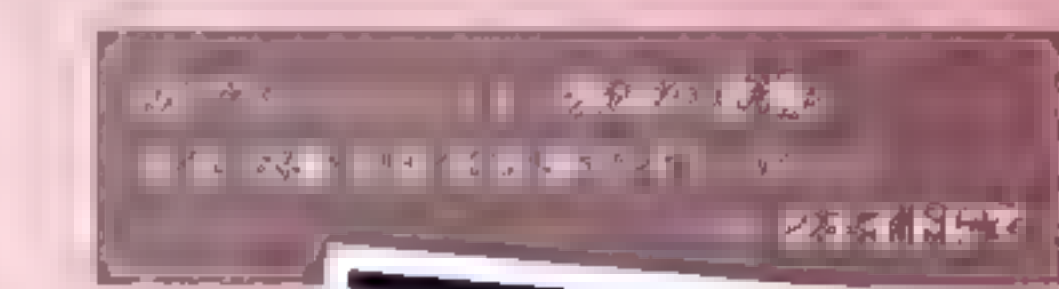
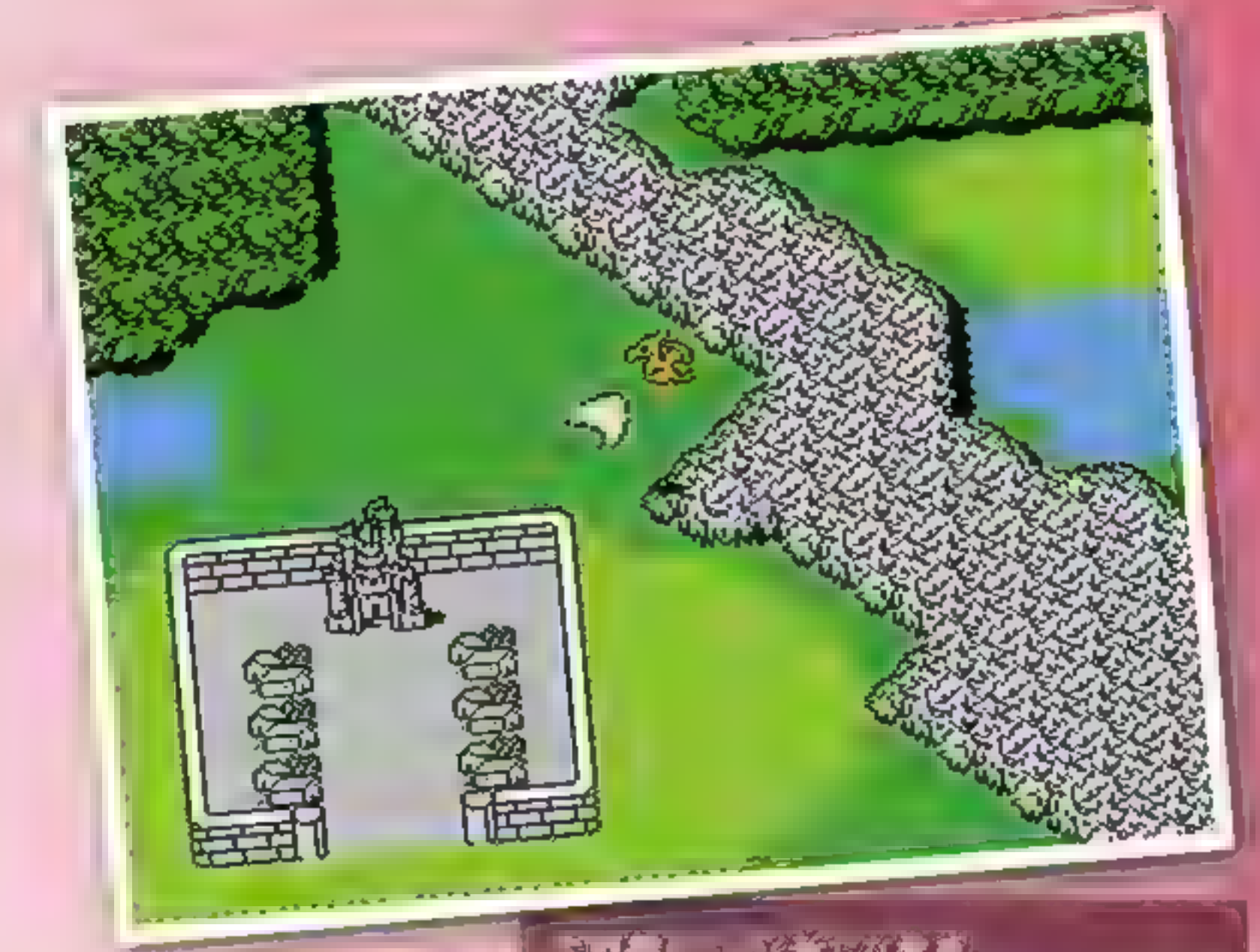
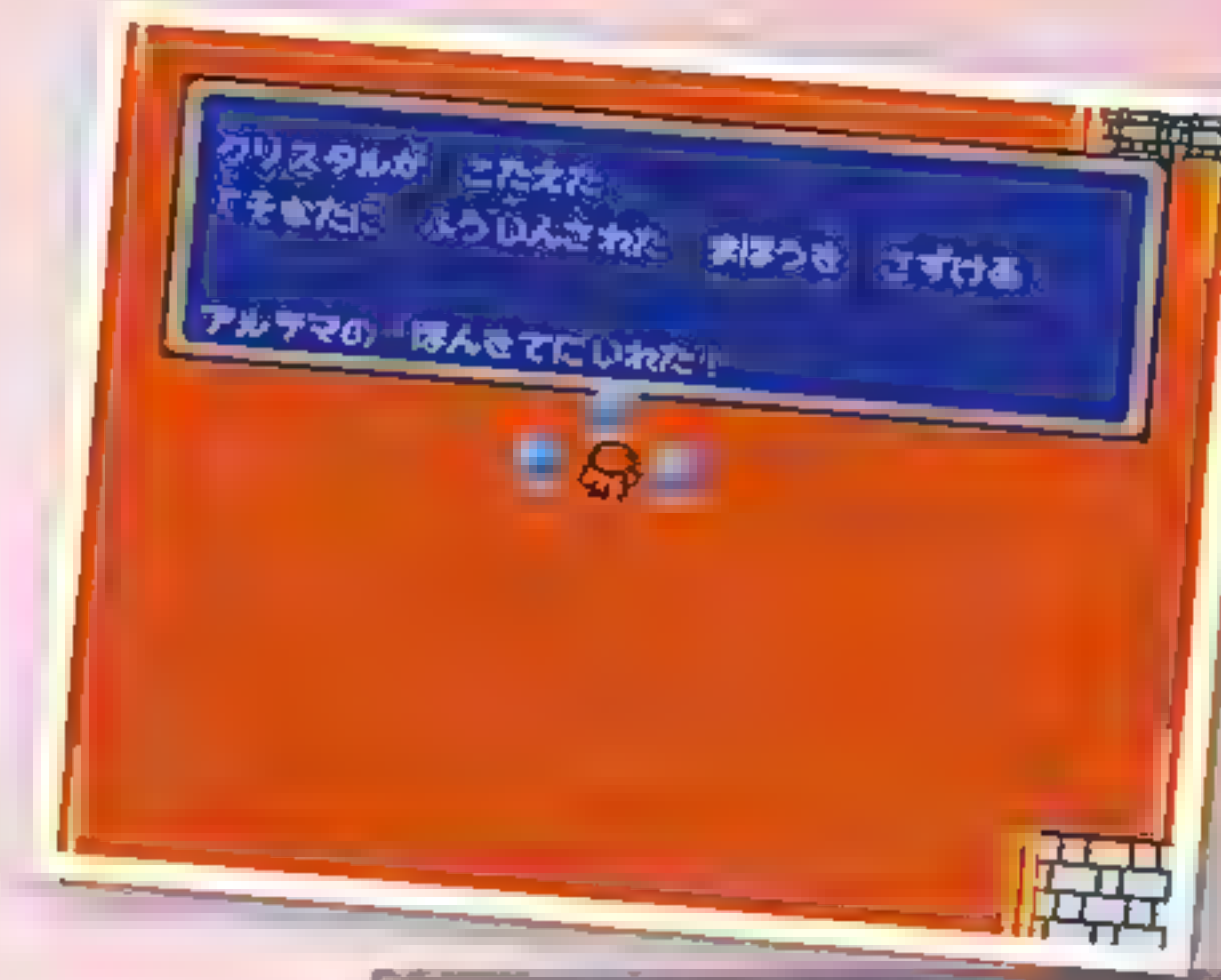
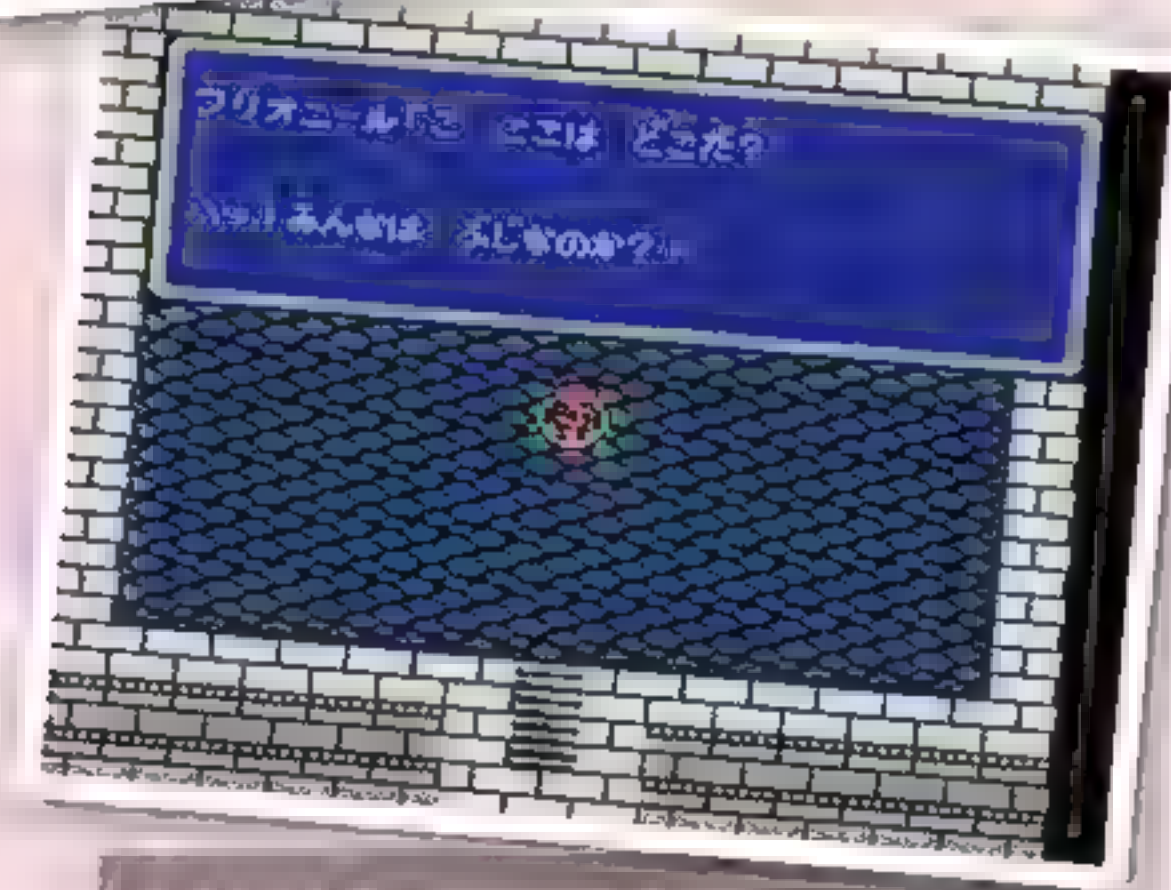


オープニングの絵コンテ

黒騎士に負けたフリオニールが、アルテアで目覚めるイベントシーンの絵コンテ。製品版ではセリフやエフェクトが簡略化されているほか、ヒルダはミンウと一緒に部屋を走り、フリオニールは誰もいない部屋で目を覚ます。



MEMORIES OF FINAL FANTASY II



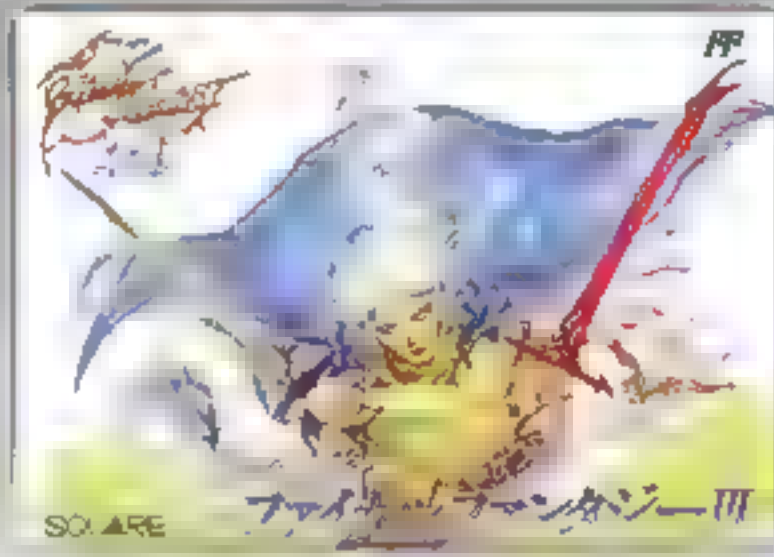
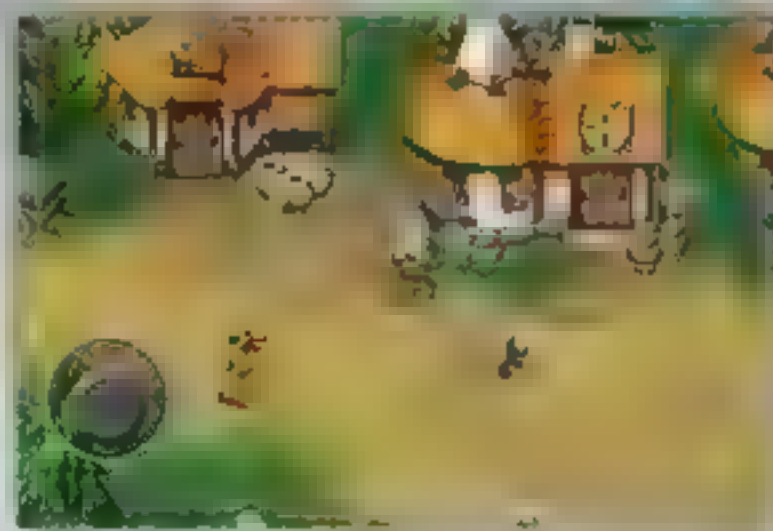
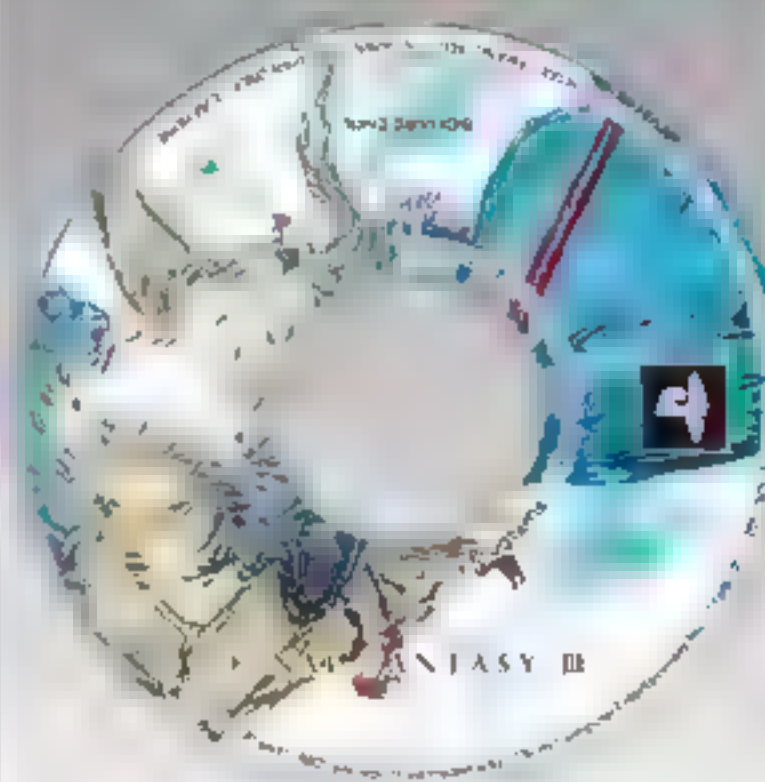
「FF」シリーズで初登場の隠し通路。
これ以降、通り抜けられそうな壁に休んだりするクセがつく。
——フィンの町にて



ジョブチェンジによって増した戦略性が魅力

状況に合わせてキャラクターの能力を切りかえながら冒険を進めていくジョブチェンジシステムが最大の特徴。クリスタルによって光の戦士に選ばれた少年たちが、世界の存亡をかけた光と闇の戦いに挑む。DS版以降のリメイク作品では、主人公である4人の光の戦士たちに名前や生い立ちなどの個性が設定された。



ファミリーコンピュータ ファイナルファンタジーⅢ  発売日 ● 1990年4月27日 価格 ● 8,820円	ニンテンドーDS ファイナルファンタジーⅢ  発売日 ● 2006年8月24日 価格 ● 5,980円	ニンテンドーDS (本体同梱版) ファイナルファンタジーⅢ クリスタルエディション  発売日 ● 2006年8月24日 価格 ● 22,780円	ニンテンドーDS (アルティメットヒッツ版) ファイナルファンタジーⅢ  発売日 ● 2008年10月23日 価格 ● 2,940円
Wii/Wii U (バーチャルコンソール) ファイナルファンタジーⅢ (ファミリーコンピュータ版)  発売日 ● 2009年7月21日 価格 ● 500Wiiポイント (500円相当)	iPod touch/iPhone ファイナルファンタジーⅢ  発売日 ● 2011年3月24日 価格 ● 1,800円 ※2011年7月14日より1,400円	iPad ファイナルファンタジーⅢ for iPad  発売日 ● 2011年4月21日 価格 ● 2,000円 ※2011年7月14日より1,500円	Android ファイナルファンタジーⅢ  発売日 ● 2012年3月1日 価格 ● 1,400ポイント (1,470円相当) ※ Google Playでは2012年6月28日に1,400円で発売
プレイステーション・ポータブル ファイナルファンタジーⅢ  発売日 ● 2012年9月20日 価格 ● 3,990円	プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ダウンロード版) ファイナルファンタジーⅢ (プレイステーション・ポータブル版)  発売日 ● 2012年9月20日 価格 ● 3,300円	プレイステーション・ポータブル (限定版) ファイナルファンタジー 25th ANNIVERSARY ULTIMATE BOX  発売日 ● 2012年12月18日 価格 ● 35,000円 ※スクウェア・エニックス e-STOREのみで予約限定販売	

FINAL FANTASY
IMAGE
ART



『幻想の城』

仲間たち



仲間たち
(PSP版パッケージイラスト)



『水晶の塔』
(DS版パッケージイラスト)



レフィアが鏡の前で色々なジョブ衣装を広げて体にあてながらどれにしようか楽しそうに迷っている場面

PSP版の発売にあたり実施されたキャンペーン「FFⅢイラストテーマ大募集」の最優秀賞に選ばれたテーマに沿って、リメイク版のキャラクターデザイナー・吉田明彦氏が描き下ろしたイラスト。このキャンペーンは、イラストテーマの応募と投票にTwitterを用いる、ユーザー参加型の企画だった。

STORY OF FINAL FANTASY III

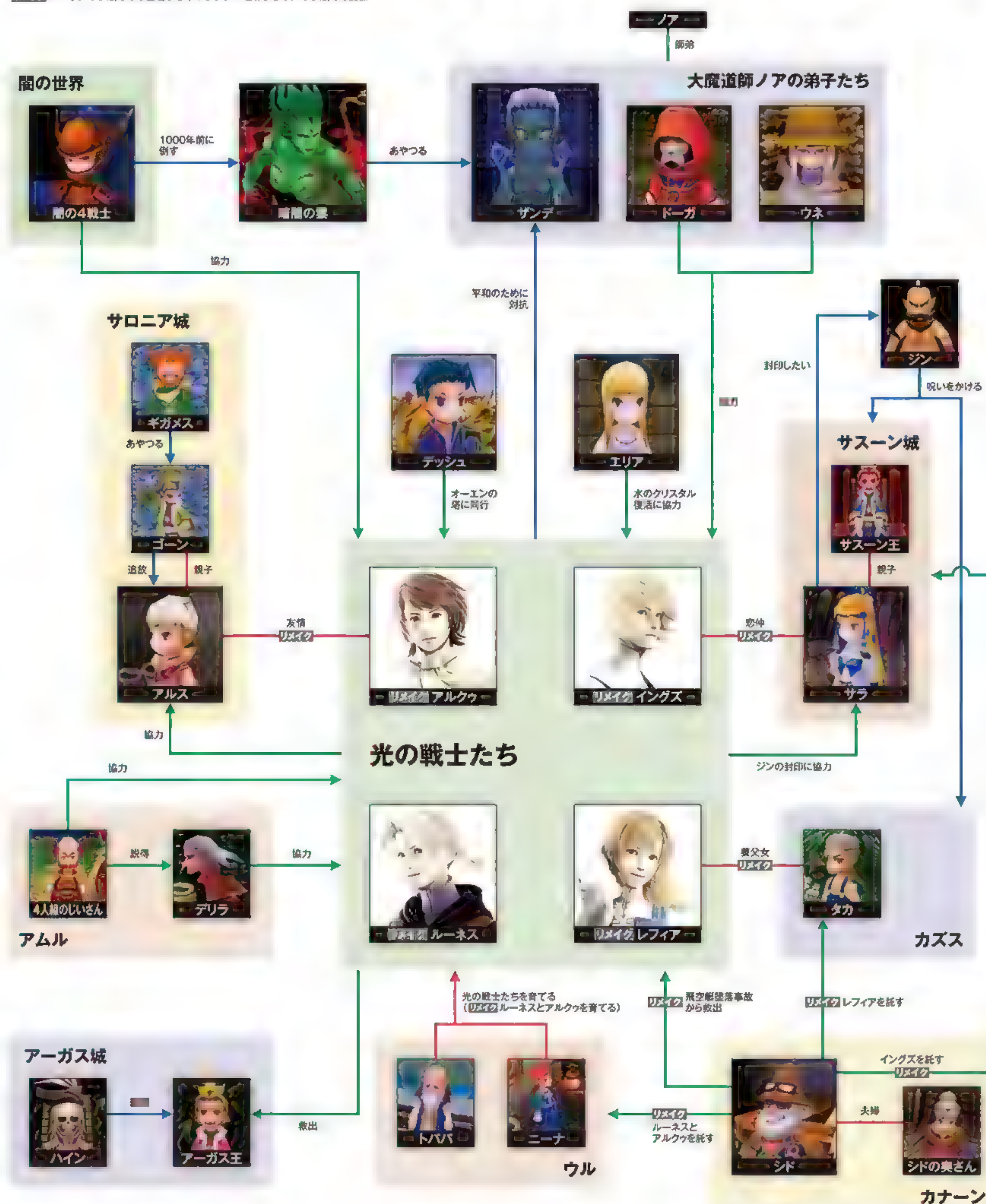


かつて人間たちは、4つのクリスタルの加護を受ける光の世界で、大陸を空中に浮かせるほどの超文明を築き、繁栄の極みにあった。だが、彼ら古代人は、力の源として「光の力」を浪費した結果、大きな災いを招く。暴走した光の力が氾濫して光と闇のバランスが失われ、世界そのものを無に還そうとする存在、「闇の雲」を呼び寄せてしまったのだ。迫りくる危機を前に、クリスタルは光と闇のふたつの世界から戦士たちを選び出す。光の戦士、そして闇の戦士たちは、闇の雲の撃退に成功し、世界は安定を取りもどしたのだった。

それから1000年——。古代人の超文明が遺物となった世界に、ふたたび危機が訪れる。突如、各地を襲った大地震によってクリスタルは輝きを失い、闇の力を得たモンスターが世界中に現れはじめていた。荒廃の一途をたどる世界を救うべく、大地震で地中に沈んだ風のクリスタルはわずかに残された力で、いま一度、光の戦士に希望を託す。新たな光の戦士——それは辺境の村ウルで育った少年たちだった。

CHARACTER

※画像はPSP版のもの
リメイク……リメイク版でのみ登場するキャラクター名およびリメイク版での関係



Warriors of Light

滅びの迫った世界で
クリスタルに選ばれた少年たち

光の戦士たち

辺境の村ウルで長老トビに育てられた、4人のみなしごたち。ちょっとした度胸試しの最中に迷いこんだ祭壇の洞窟で、世界を救う使命をクリスタルから与えられた。各地をめぐるうち、魔王ザンデが闇の氾濫を起こして世界を破滅させようとしていることを知り、その野望を阻止するために奮闘。旅先で出会った人々との絆を支えに、魔王ザンデに立ち向かう。



各ジョブのドット絵



1段階目：たまねぎ剣士、戦士、モンク、白魔道士、黒魔道士
2段階目：赤魔道士、狩人、ナイト、シーフ、学者
3段階目：風水師、竜騎士、パイキング、空手家、魔剣士
4段階目：幻術師、吟遊詩人、魔人、導師、魔界幻士
5段階目：賢者、忍者

Memorial Words

光の戦士たち



「いかなもんでしょ」

ウル：酒場でピアノを披露して
気の向くままにピアノを奏で、ユーモラスな口調で酒場の客の反応をうかがう。少年たちに浴びせられるのは、絶賛の嵐か、はたまた容赦ないブーイングか。

「お姫様のベッドに
寝ちやおっと！」

サスーン城：サラ姫のベッドでひと休みして
王族の、しかも女の子の寝具を遠慮なく使う光の戦士たち。彼らが怖いもの知らずの幼い少年であることを、改めて思い知らされる。

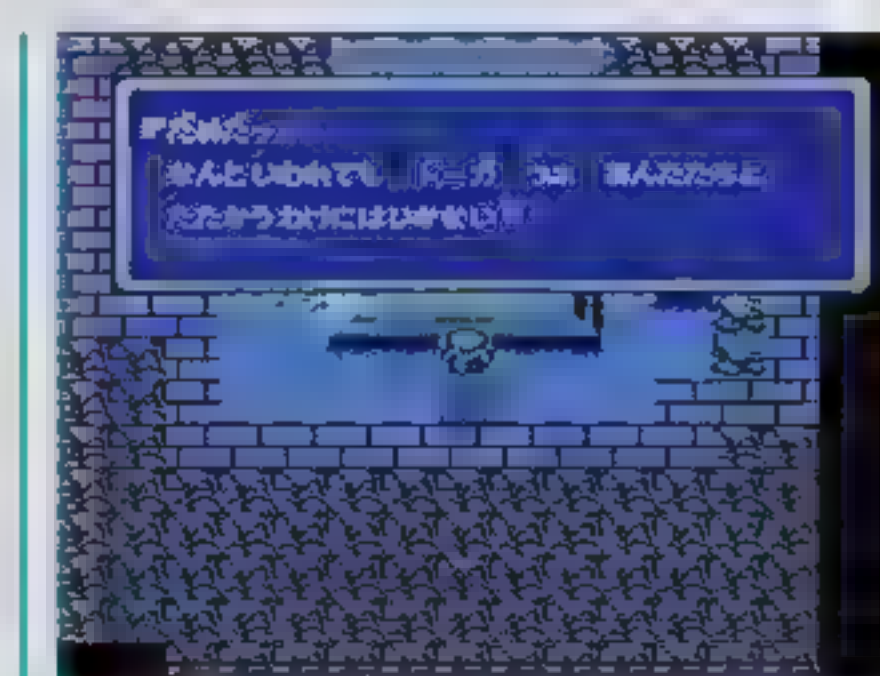
「じっちゃん、おばさん。
おれたちやったぜ！」

——エンディング：故郷ウルに帰ってきて

すべての戦いを終え、辺境の村ウルへ帰還。育ての親であるトビとニーナに報告する様子には、偉業を成しとげた少年たちの自信が満ちあふれている。

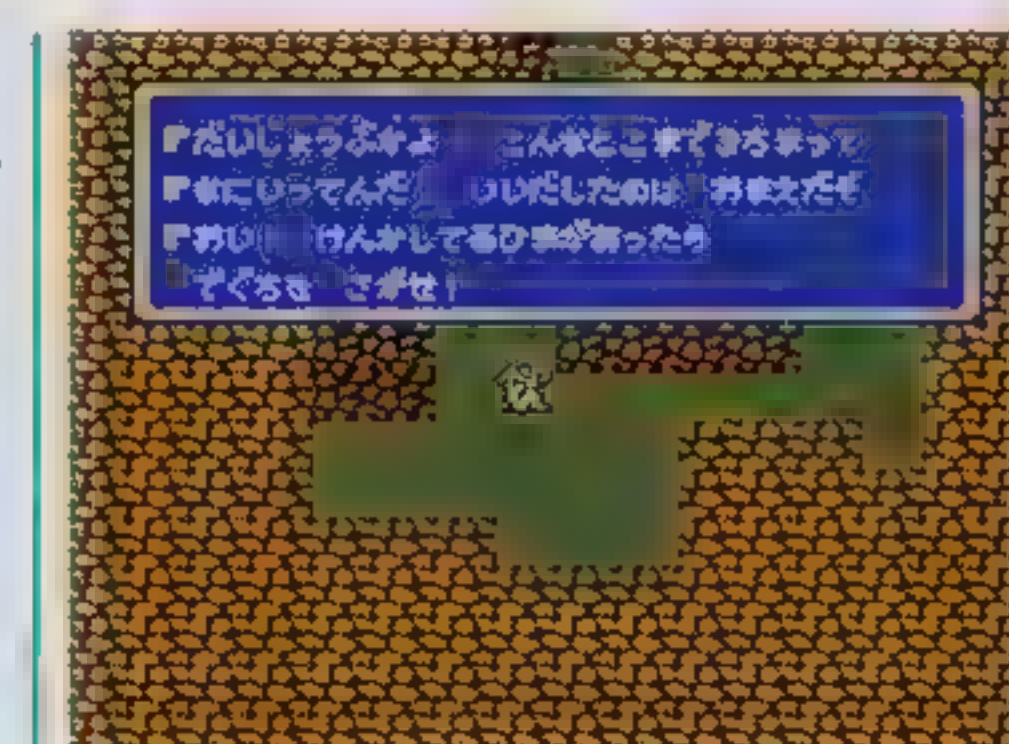
落ちたのは誰のせい？

落とし穴に落ちて祭壇の洞窟に迷いこんだ少年たち。予期せぬトラブルに見舞われ、お互いに責任をなすりつけ合う。



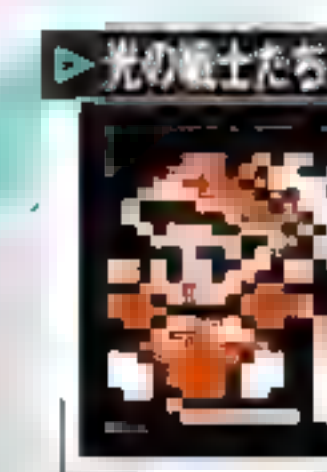
魔道士が与えた試練

エウレカのカギとシルクスのカギを作り出すには、悪人であるドーガとウネを倒さねばならない——戦いを迫るふたりを、光の戦士たちは必死にこぼむが……。



魔竜の呪いを打ち消す絆

5匹の魔竜の呪いを受け、動きを封じられてしまう。絶体絶命の窮地におちいった光の戦士たちを救ったのは、各地で心を通わせた人々だった。



Memorial Scenes

ルーネス

A collection of 24 chibi-style illustrations of Link, arranged in three rows of eight. The first row shows Link in his standard green tunic and hat, a blue tunic and hat, a white tunic and hat, a black tunic and hat, a red tunic and hat, a green tunic and hat, a green tunic and hat, and a green tunic and hat. The second row shows Link in a brown tunic and hat, a blue tunic and hat, a brown tunic and hat, a brown tunic and hat, a brown tunic and hat, a brown tunic and hat, a brown tunic and hat, and a brown tunic and hat. The third row shows Link in a black tunic and hat, a white tunic and hat, a black tunic and hat, a green tunic and hat, a white tunic and hat, a red tunic and hat, a red tunic and hat, and a brown tunic and hat.

1段目: 戦士、モンク、白魔道師、黒魔道師、赤魔道師、シーフ、狩人
2段目: ナイト、学者、風水師、竜騎士、バイキング、魔剣士、幻術師、吟遊詩人
3段目: 空手家、導師、魔人、魔界幻士、賢者、忍者、たまねぎ剣士

▶ ルーネス



「なんだか**変な感じ**だった。
前にも**体験**したことがあるような」

—— **ネルブの谷**：大岩を破壊して大破した飛空艇から降りて
ルーネスたちは十数年前、飛空艇の墜落現場にてシドに保護さ
れた。彼らは当時のことをほとんど覚えていないが、ネルブの谷
の大岩を破壊したとき、記憶が断片的によみがえった模様。

「そうは**させない！**
オレたちの世界を、
絶対に無になど**させない！**」

——闇の世界：暗闇の雲と対峙して

すべてを無に還そうとする暗闇の雲を前に、珍しく熱い一面を見せるルーネス。エリア、ドーガ、ウネの遺志を継いでいるからこそ、負けれないという想いが彼をたぎらせる。

4人の隠された共通点

レフィアとイングズがみなしごだったと知って驚愕。自分とアルクウを含めた4人が全員みなしごであることに、秘められた意味があるのかと疑問を抱く。

Memorial **Scenes**

エリアから託された希望

ザンデの手先であるクラークンが放った呪いの矢から、ルーネスをかばって倒れたエリア。世界の平和を願って息を引き取る彼女の名を、ルーネスは何度も呼びつづけた。

幼なじみのアルクゥと兄弟同然に育った、快活な少年。もともとは地上世界の出身だが、赤子のころに飛空艇技師シドに保護され、ウルムの村の長老トババに預けられた。祭壇の洞窟でクリスタルから選ばれ、事情もわからぬまま旅立ったものの、しだいに光の戦士としての責任を自覚。自分をかばって命を落とした水の巫女エリアが遺した願いをかなえるためにも、世界に平和を取りもどそうとする。

▶ デフォルメ版全身画



Arc

アルクウ

リメイク版の「光の戦士たち」

人の思いに敏感な
心優しい読書少年

Personal Data

性別 男
年齢 14歳

外で遊ぶよりも本を読むことを好み、内気な少年。ルーネスともども、赤子のころにシドに保護されてトナリに預けられた。優しすぎるがゆえに争いを好まず、村の少年たちからかわれても言い返せずにはいたが、そんな自分を変えたいと考えてルーネスに同行。サロニア王国では、不安や悩みを抱える王子アルスの話を親身に聞き、彼とのあいだに友情をはぐくんでいく。

全身画(初期デザイン)



各ジョブでの姿



1段階目：戦士、モンク、白魔法師、黒魔法師、赤魔法師、シーフ、狩人
2段階目：ナイト、学者、風水師、竜騎士、パイキング、魔剣士、幻術師、吟遊詩人
3段階目：空手家、導師、魔人、魔界幻士、賢者、忍者、たまねぎ剣士

Memorial Words

アルクウ



「ルーネスの力なんか借りないぞ……。……みんなを見返してやるっ!!」

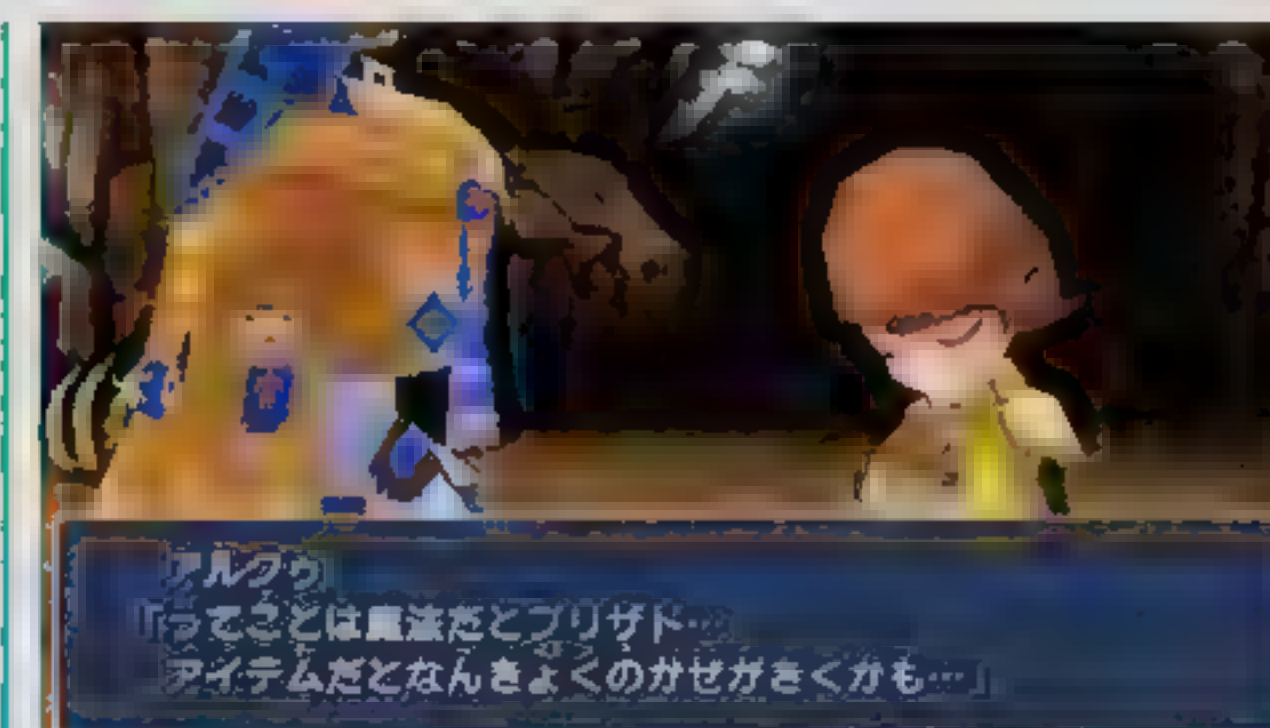
——ウル：幽霊さわぎの真相を確かめようと決意して

村の少年たちから「弱虫」とからかわれ、いつまでもこのままではいられないと一念発起。幽霊が出たとウツサのカズスへひとりで向かうものの、結局はルーネスを頼ることに。

「あ、あの……や、やめなよ!」

——サロニア：アルス王子を取り囲む悪漢に抗議して

ごろつきにからまれて何もできないアルスの姿に、かつての自分を重ね合わせたアルクウ。守られてばかりだったが今度は守る立場になると、勇気を振りしぼって一歩を踏み出す。

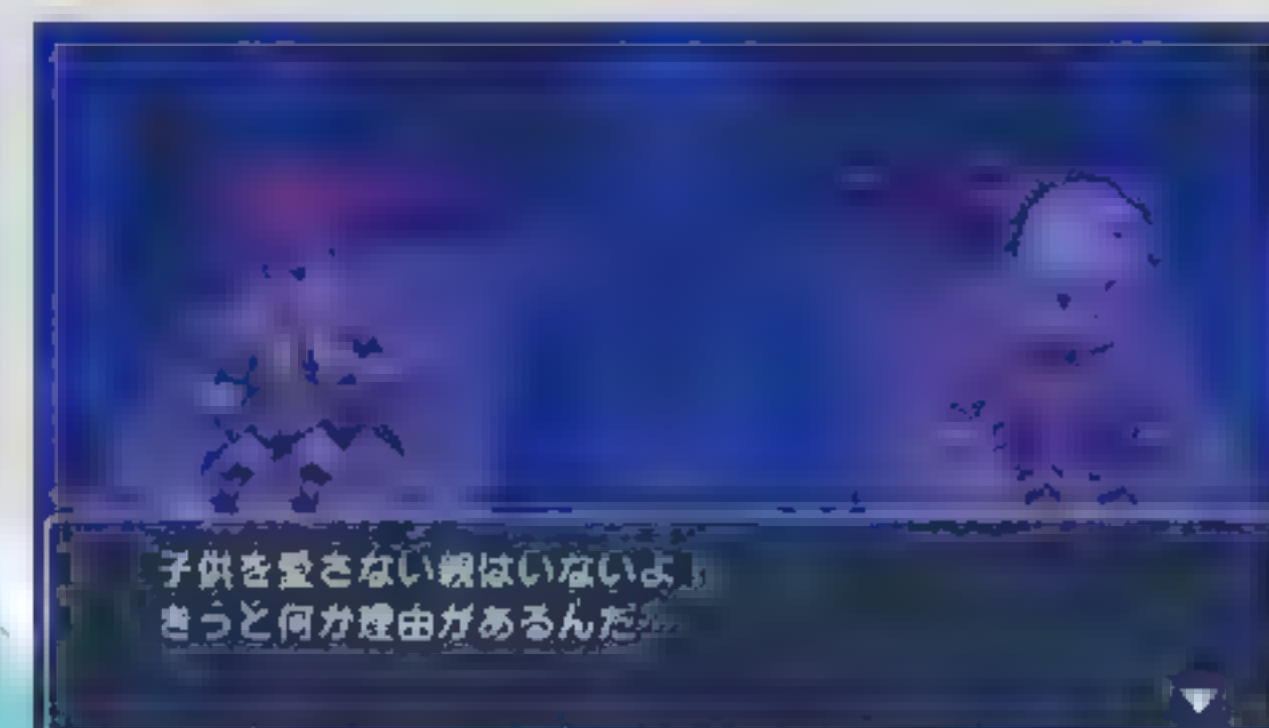


知恵袋として活躍

本の虫であるアルクウは、魔法の知識も豊富。炎の魔人ジンの弱点を聞いたときや小さな穴の前で立ち往生したときなど、さまざまな局面で一行に博識ぶりを披露する。



Memorial Scenes



アルス王子との絆

豹変してしまった父親の本心を疑い、つい弱気になるアルス王子。その不安をぬぐおうと、アルクウは優しく彼を励ます。

Refia

リメイク版の「光の戦士たち」

養父に恩を感じつつも反発する
跳ねっ返りの家出娘

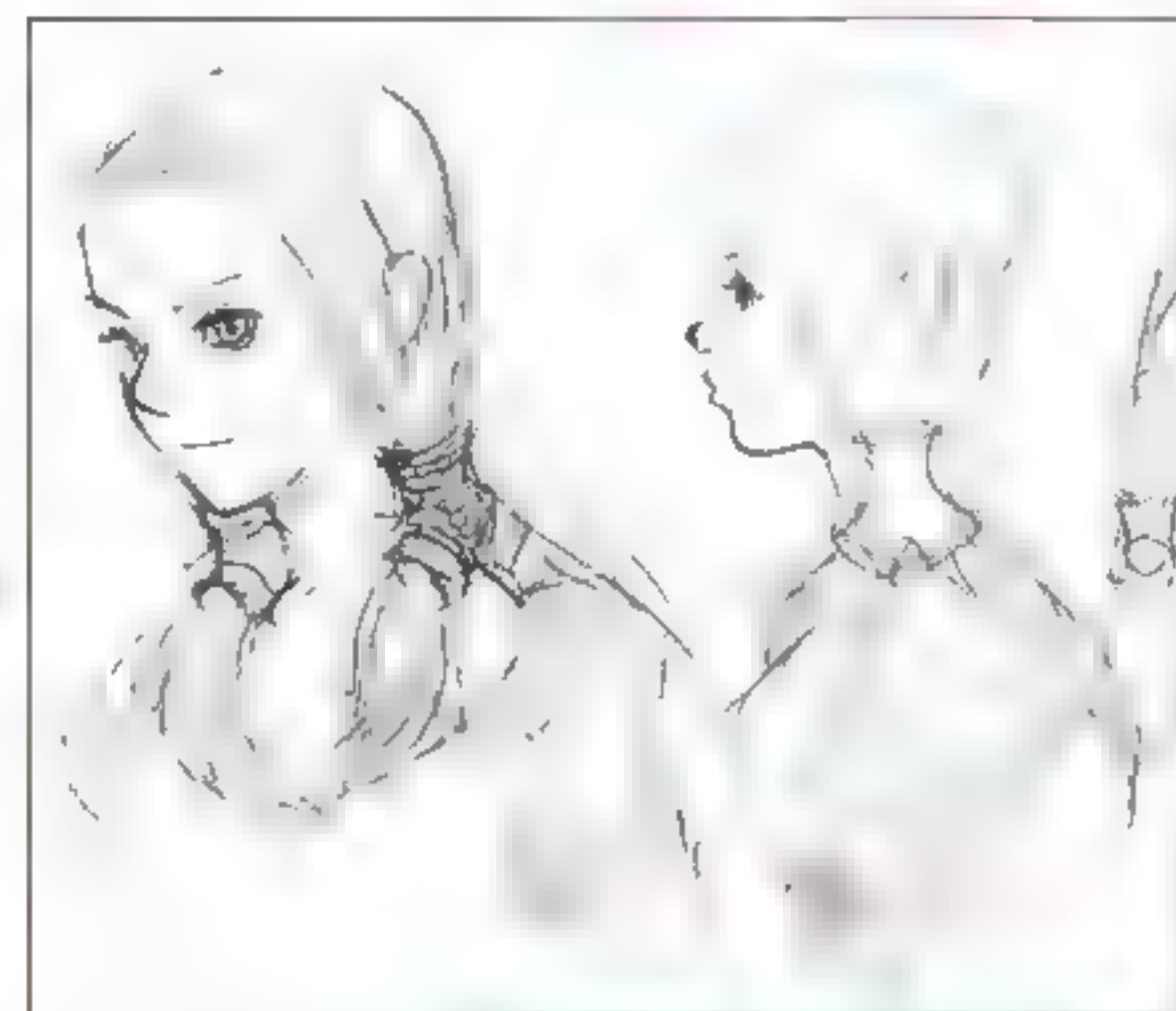
レフィア



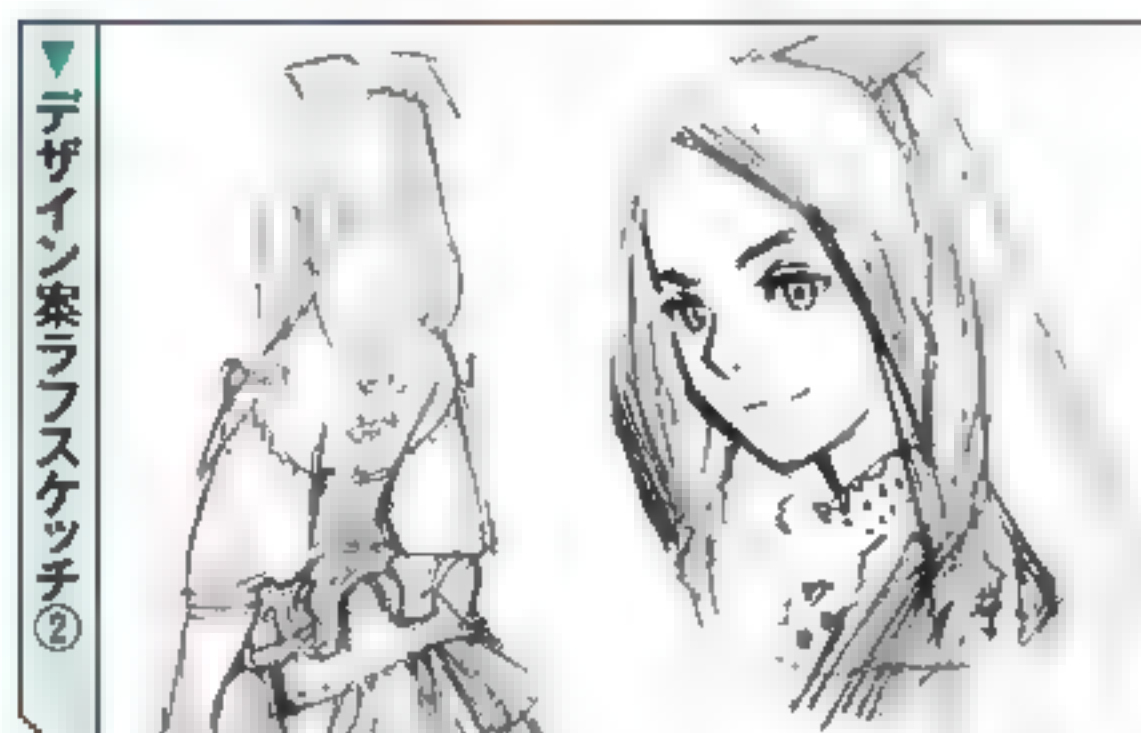
Personal Data

性別 女
一人称 私

カズスの村の鍛冶職人タカの養女。気が強くまっすぐな性格で、感じたことを素直に口にする。養父から立派な職人になるよう期待されているが、修業に嫌気がさして、何度も家出をくり返してきた。カズスがジンの呪いを受けたときも家出中だったため難を逃れ、村人の呪いを解くべくルーネスたちと協力。年ごろの少女特有の父親への反発心も手伝い、彼らとともに光の戦士として旅立つ。



デザイン案ラフスケッチ①



デザイン案ラフスケッチ②



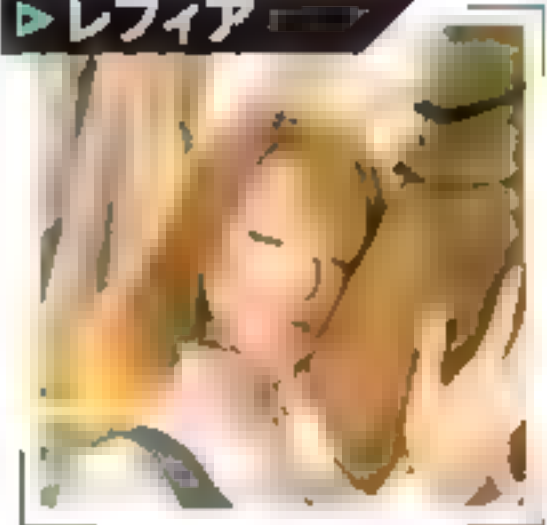
各ジョブでの姿



1段目：戦士、モンク、白魔法師、黒魔法師、赤魔法師、シーフ、狩人
2段目：ナイト、学者、風水師、竜騎士、パイキング、魔剣士、幻術師、吟遊詩人
3段目：空手家、導師、魔人、魔界幻士、賢者、忍者、たまねぎ騎士

Memorial Words

レフィア



「クリスタルとの約束が大事だわ！
それにこのまま職人になるなんてイヤよ！」

—— シドの飛空艇：旅立ちの決意を仲間たちに語り

ジンの呪いを解いたあとに一度ルーネスたちと別れたはずが、なぜか飛空艇に先まわり。光の戦士としての使命感に駆られてというよりも、養父のもとから離れたかったというのが彼女の本音？

「よかった！
あの子に会いに行くのね！」

—— エンディング：デッシュがカーナード飛空艇を降りると聞いて

サリーナのもとへ帰るというデッシュの言葉に、声を弾ませる。ひとりの女の子として、離れたならになった恋人を想うサリーナの気持ちがわかるからこそ、自分のことのように喜ぶのだろう。



帰りづらい家出娘

修業を嫌って逃げ出していたおかげで、ジンの呪いを受けないで済んだレフィア。しかし、修業をサボったうしろめたさからタカに会いづらく、村には入らずにルーネスたちを待つことに。

レフィア



Memorial Scenes



カエルになるのはイヤ

オーエンの塔や地底湖の一部では、水中にもぐらなければ先へ進めない。「トード」の魔法でカエルになろうとする一行だが、女の子であるレフィアは、カエルになるのが耐えがたい様子。

リメイク版の「光の戦士たち」

冷静に物事を見極める
誠実な青年

イングズ

Ingus

Personal Data

性別 男
名前 私

全身画



幼少期からサスーン城に仕える、実直な兵士。王女サラとは相思相愛の間柄だが、自分の立場をわきまえて、節度ある距離を保とうとしてきた。たまたま城を離れていたためジンの呪いを受けずにすみ、行方不明となっていたサラを、ルーネスたちの協力を得て発見。ジンを打ち破ったあとはルーネスたちとともに光の戦士に選ばれ、サラへの想いを胸に秘めながら、世界を救う旅に出る。

各ジョブでの姿



1段目：戦士、モンク、白魔法師、黒魔法師、赤魔法師、シーフ、狩人
2段目：ナイト、学者、風水師、竜騎士、パイキング、魔剣士、幻術師、吟遊詩人
3段目：空手家、導師、魔人、魔界幻士、賢者、忍者、たまねぎ剣士

Memorial Words



「いいえ……、私は1人では
何もできなかったのです」

——封印の洞窟：助けにきたことをサラに感謝されて

「内心とても怖かった」とは言いながらも、たったひとりで洞窟までやってきたサラ。彼女から感謝の言葉を受けたイングズは、ルーネスたちがこなければ行動ひとつ起こせなかった己を恥じる。

「あまり関わりたくないものだな」

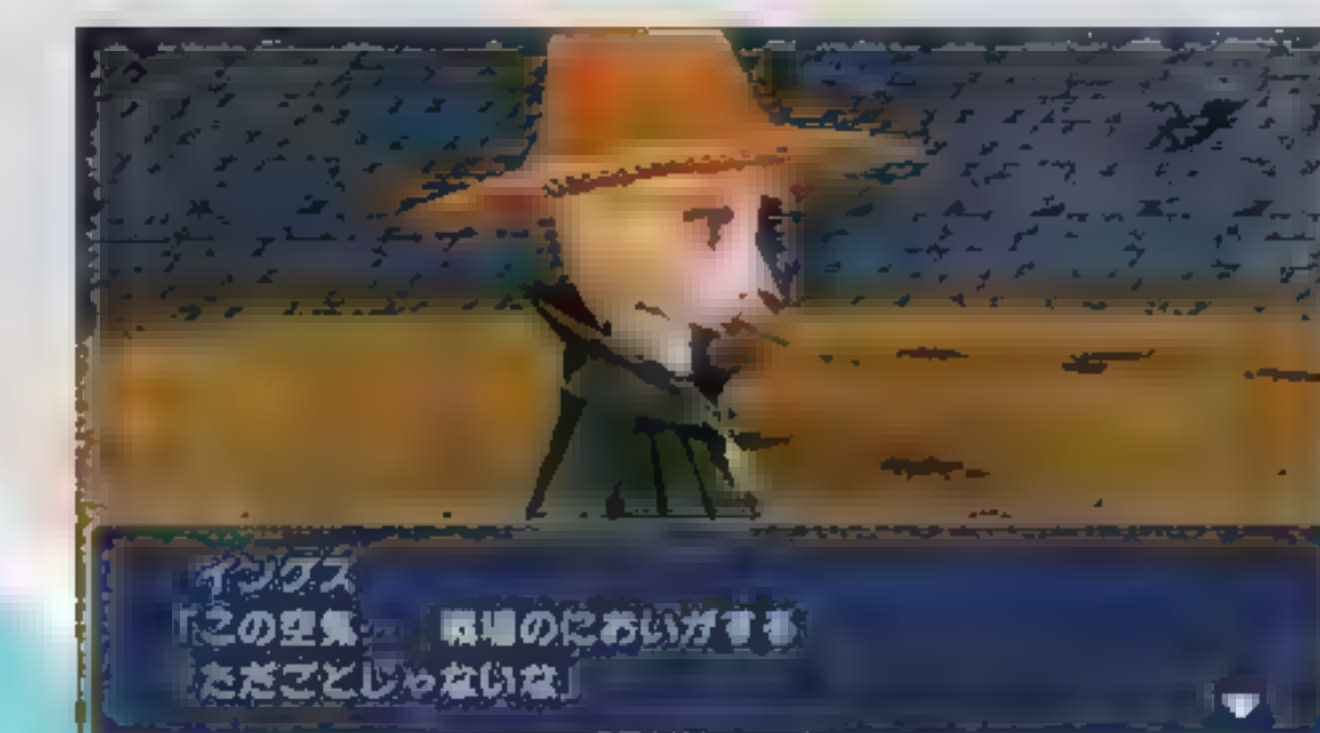
——アムル：4人組のじいさんを見て

伝説の4人の勇者を自称する老人たちの過剰なパフォーマンスを見て、つい本音をこぼす。クールな彼と陽気なじいさんたちとは、ふだんの調子に温度差がありすぎた？



姫を泣かせる兵士

サスーン城を旅立つ前に、出発のあいさつをするためにサラ姫の部屋へ。イングズと一緒にいたいの城に残らなければならない立場であるサラの悲しみを、彼は静かに受け止める。



戦の雰囲気を察して

エンタープライズが大砲の弾を受けて墜落したとき、サロニアにて不穏な空気を察知。手練れの兵士ならではの感覚で戦争の気配を感じ取り、仲間たちに警告する。

Memorial Scenes



サラ

(サラ・アルテニー) Sara Altney

Personal Data

性別 女 年齢 21歳



一度決めたことはつらぬき通す芯の強さを持つ、サスーン王国の王女。ジンを封印して人々を呪いから解放しようと、ひとりで封印の洞窟へおもむいた。光の戦士たちの協力のもとジンの封印に成功したのちは、旅立った彼らを城で待ちつづける。

Memorial Words

「もう、鈍いんだから!

もう少しあなたと一緒にいたいのに!」

—— エンディング: 光の戦士たちに想いを告げて



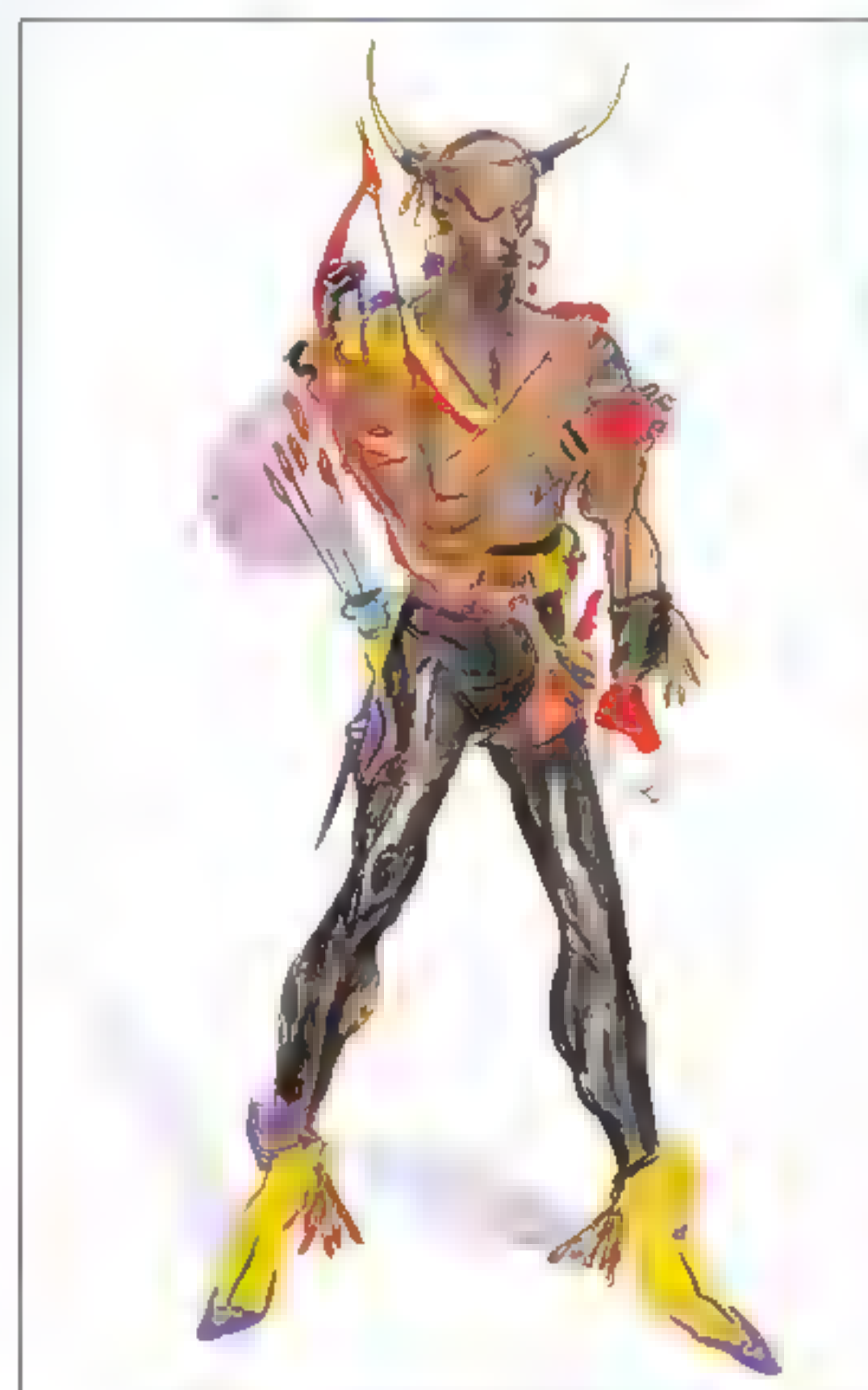
デッシュ

Desch

Personal Data

性別 男 年齢 不明

長らく眠りにについていた影響で記憶を失くした、古代人の生き残り。父オーエンが選んだ塔の監視人であり、浮遊大陸を墜落させないために、命がけで塔の動力炉を修復した。なお、下の絵は、デッシュの初期デザインのひとつで未採用のもの。



未採用のデザイン

Memorial Words

「やったじゃん! 船を手に入れたぜ!

これであっちこっちの美人を捜しに……

うそ、うそだって!!」

—— バイキングのアジト: エンタープライズ号を入手して



シド

(シド・ヘイズ) Cid Haze

Personal Data

性別 男 年齢 64歳

カナーンの町に住む飛空艇技師。カズスの村を訪れていたときにジンの呪いを受け、光の戦士たちに助けを求めた。のちに時の歯車を用いて海賊船エンタープライズを飛空艇に改造し、彼らの旅を手助けする。

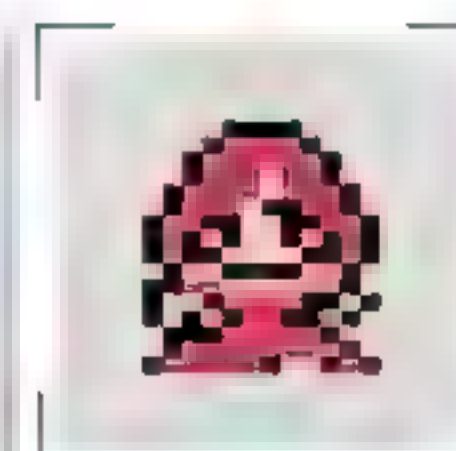
Memorial Words

「わしは昔アーガス王のもとで働いていたんじや。

時の歯車で飛空艇を作ったりしたんじや!

有名じゃぞ! ハッハッハ!!」

—— カナーン: エンタープライズを飛空艇に改造し終えて



エリア

(エリア・ベネット) Aria Benett

Personal Data

性別 女 年齢 15歳

水の神殿に仕える巫女。水没した世界を復元させるため、光の戦士たちに協力を依頼した。水のクリスタルに光を取りもどすものの、その直後、魔王ザンデの刺客クラークンから彼らをかばって命を落とす。

Memorial Words

「いいえ、私はもうだめ……

さあ、行ってください……。私のためにも闇を振り払い、

この世界にふたたび平和を……」

—— 水の洞窟: クラークンの放った呪いの矢を受けて



アルス

(アルス・レストー) Alus Restor

Personal Data

性別 男 年齢 10歳

サロニア王国の幼い王子。豹変した父王によって城から追放され、悪漢にからまれていたところを光の戦士たちに助けられた。彼らの協力で争乱の黒幕である魔物ガルーダを討ち、父王の遺言に従ってサロニア王に即位する。

Memorial Words

「父上はどうしてしまったのでしょうか?

私のことを愛してはいないのでしょうか?」

—— サロニア城: 就寝前に光の戦士たちに悩みを打ち明けて



ドーガ

Doga

Personal Data

性別 男 年齢 不明

人里離れた僻地に住む、大魔導師ノアの弟子のひとり。師匠からは、強大な「魔力」を受け継いだ。兄弟弟子であるザンデの凶行を憂い、光の戦士たちに進むべき道を提示。みずからの命をかけて禁断の地エウレカのカギを生成し、彼らにすべてを託した。

Memorial Words

「魔竜の呪いを解くのは
5つの光の心だけじゃ……
わしが5つの光の心を探し出してくるまで耐えるのじゃ！」
—— クリスタルタワー：魔竜の呪いにかかった光の戦士たちを救おうとして



ウネ

Unei

Personal Data

性別 女 年齢 不明

ドーガと同じくノアの弟子のひとりで、師匠より受け継いだ「夢の世界」の番人を務める老婆。長き眠りから目覚めたのち、ザンデの野望を止めようとする光の戦士たちに力を貸す。なお、左の絵は若かりし日のウネで、開発当初はこの姿で登場する予定だった。

Memorial Words

「大丈夫。身体は死んでしまっても、
魂は滅びはしない……。さあ、行くよ！」
—— ドーガの洞窟：シルクスのカギを作るために光の戦士たちに戦いを挑み

▶ 未採用のデザイン



ザンデ

Xande

Personal Data

性別 男 年齢 不明

魔王を名乗り、闇の力を世界に氾濫させようと画策する魔導師。師匠ノアからゆすり受けた「人間としてのかぎりある命」に価値を見いだせず、ふたりの兄弟弟子から離反。土のクリスタルを悪用して大地震を引き起こし、4つのクリスタルを地中に沈めて光の力を封じた。

Memorial Words

「よくここまできたな。しかしもう闇は
そこまできている。
手遅れだったようだな！
ファファファ……死ねい！！」
—— クリスタルタワー：光の戦士たちを待ち受けて



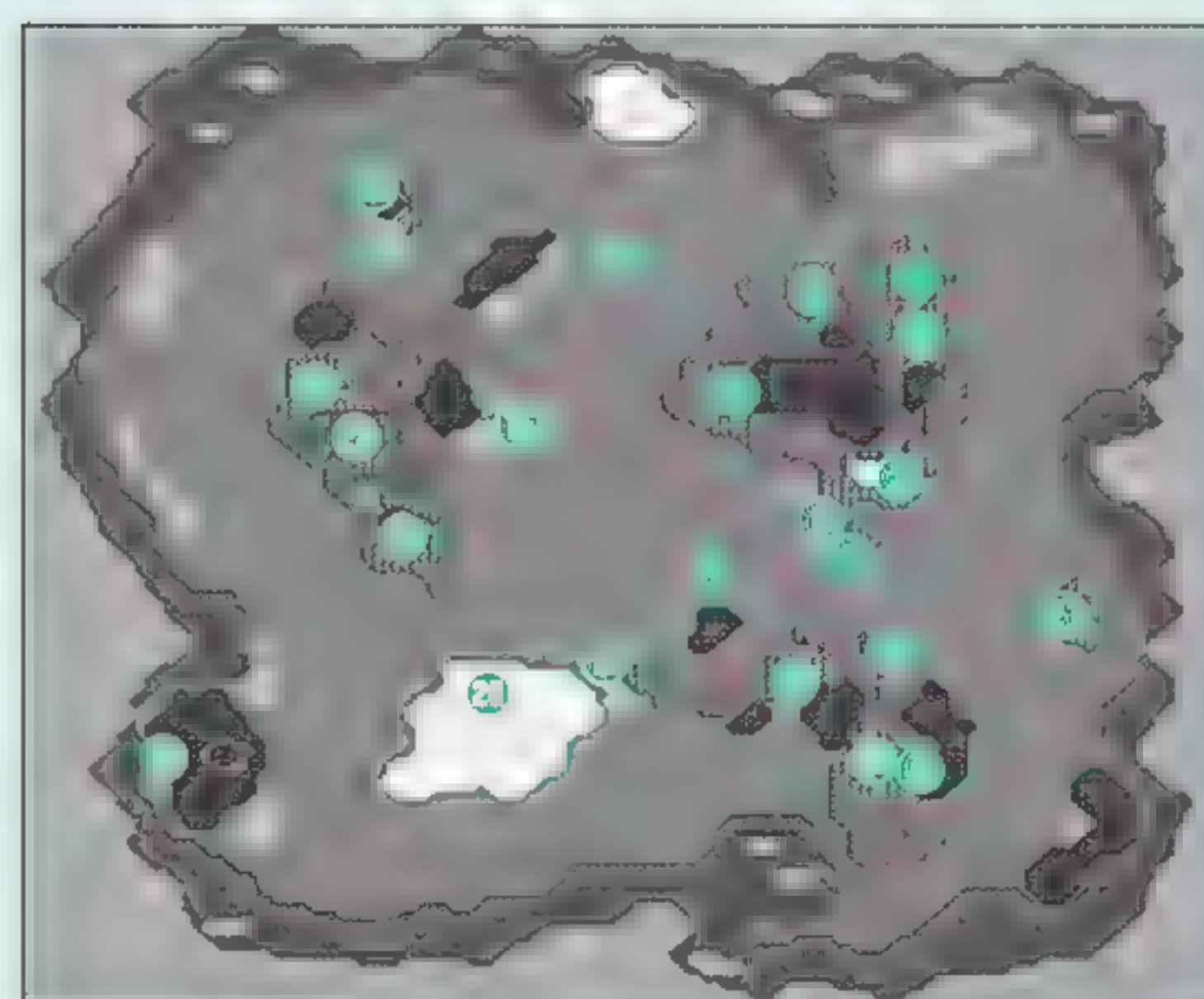


WORLD

物語序盤は浮遊大陸が舞台となるが、じつはその大陸は、地上世界の片隅に浮かぶ小さな島にすぎない。光の戦士たちが浮遊大陸から飛び立った直後の地上世界は、水のクリスタルの力が失われたせいで、水の神殿の周辺をのぞいた大半の場所が海に沈んでいる。



▶ 浮遊大陸



- | | |
|---------------|------------|
| ① 祭壇の洞窟 | ⑮ アーガス城 |
| ② ウル | ⑯ グルガン族の谷 |
| ③ カズス | ⑰ オーエンの塔 |
| ④ サスーン城 | ⑱ ドワーフの洞窟 |
| ⑤ 封印の洞窟 | ⑲ 炎の洞窟 |
| ⑥ カナーン | ⑳ ハインの城 |
| ⑦ 山頂へつづく道(※1) | ㉑ ギサール |
| ⑧ 回復の森 | ㉒ ドールの湖 |
| ⑨ トーザス | ㉓ バハムートの洞窟 |
| ⑩ バイキングのアジト | |
| ⑪ ネプトの神殿(※2) | |
| ⑫ トックル | |
| ⑬ 古代人の村 | |
| ⑭ 生きてる森(※3) | |

※1……リメイク版では「ドラゴンの住む山」
※2……リメイク版では「ネプト神殿」
※3……リメイク版では「生きてる森」



▶ 地上世界

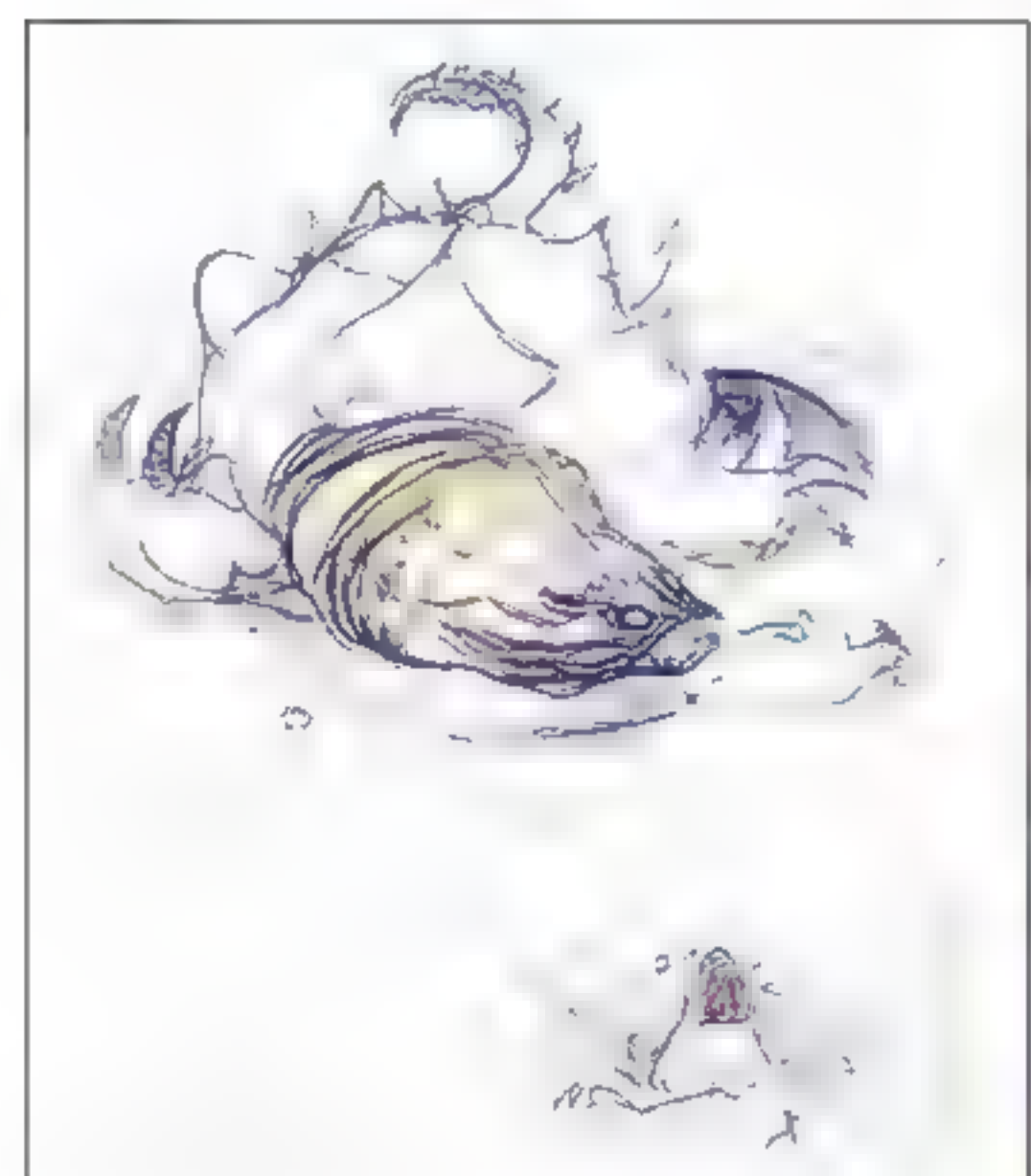


- | | |
|----------------|--------------------------|
| ① 浮遊大陸 | ⑮ ドーガの村 |
| ② 水の神殿 | ⑯ 海底洞窟 |
| ③ 水の洞窟 | ⑰ サロニアの地下の迷路(※8) |
| ④ アムル | ⑱ 時の神殿 |
| ⑤ ゴールドルの館 | ⑲ 古代遺跡 |
| ⑥ サロニア城 | ㉑ ファルガバード |
| ⑦ サロニア その1(※4) | ㉒ 暗黒の洞窟 |
| ⑧ サロニア その2(※5) | ㉓ 古代の民の迷宮 |
| ⑨ サロニア その3(※6) | ㉔ クリスタルタワー／禁断の地エウレカ／闇の世界 |
| ⑩ サロニア その4(※7) | |
| ⑪ ダスター | |
| ⑫ レブリト | |
| ⑬ ウネのほくら | |
| ⑭ ドーガの館／魔法陣の洞窟 | |

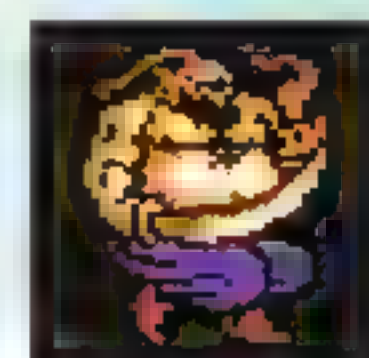
※4……リメイク版では「サロニア南西」
※5……リメイク版では「サロニア南東」
※6……リメイク版では「サロニア北西」
※7……リメイク版では「サロニア北東」
※8……リメイク版では「サロニアの地下迷宮」



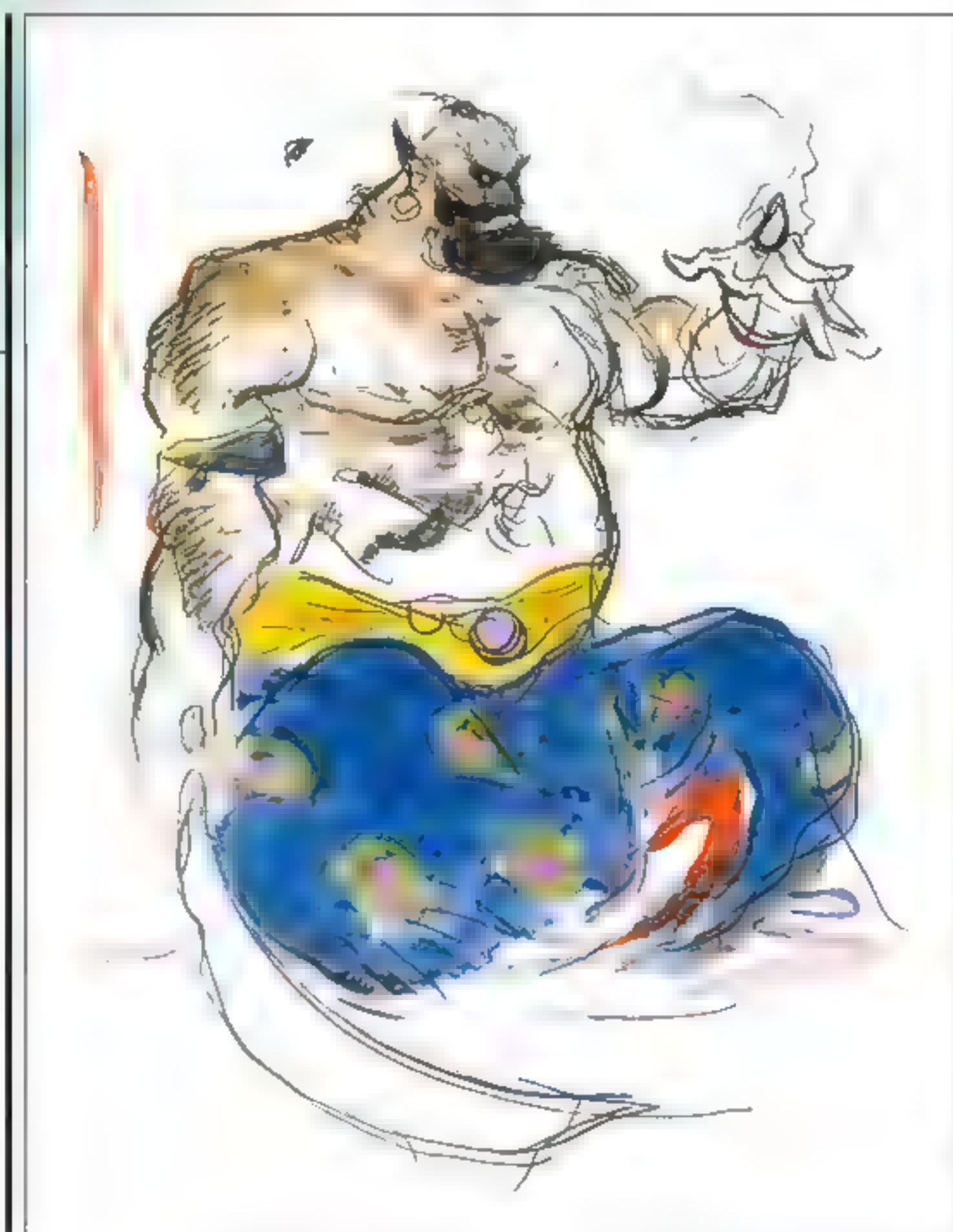
MONSTER



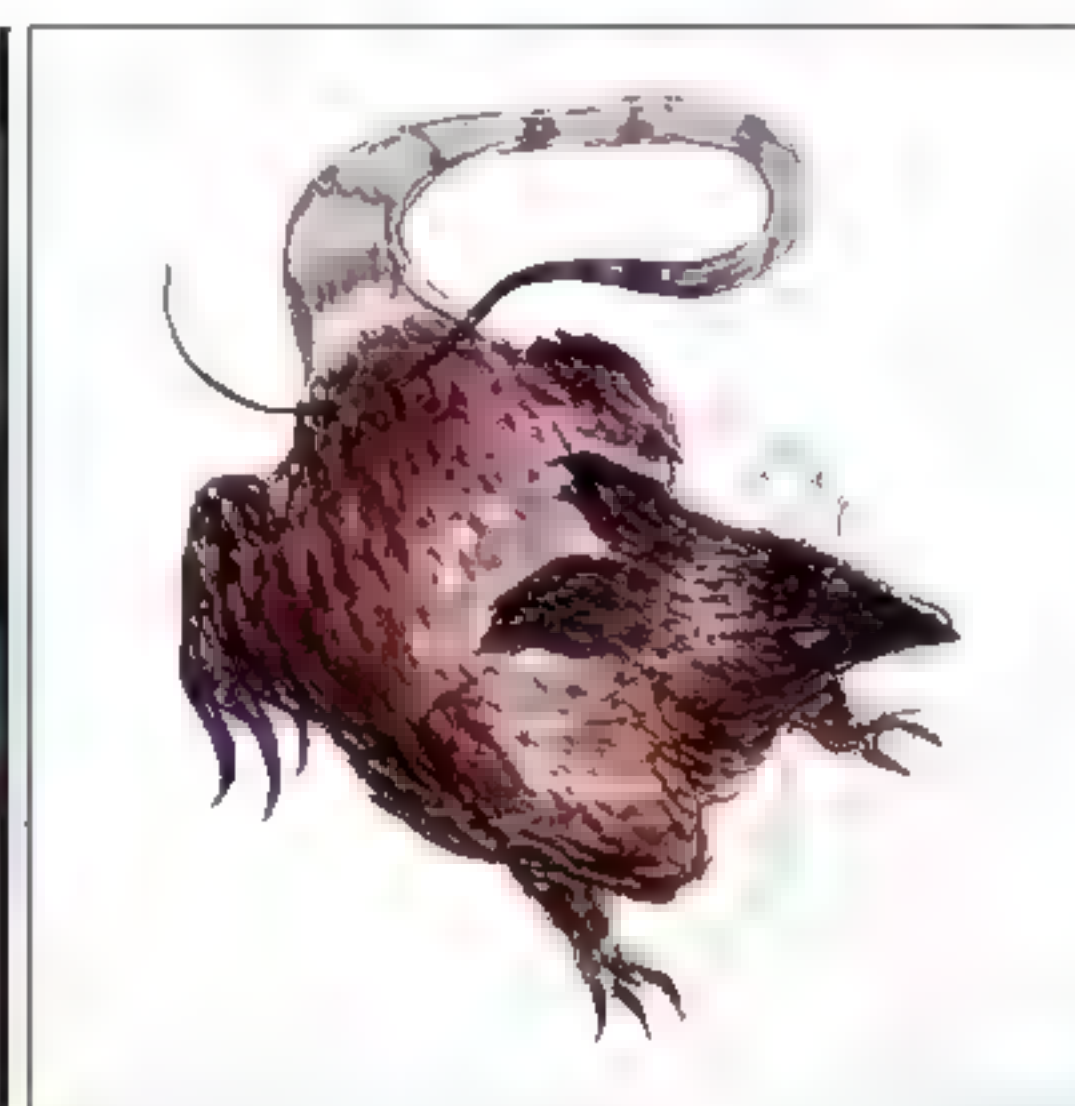
ランドタートル



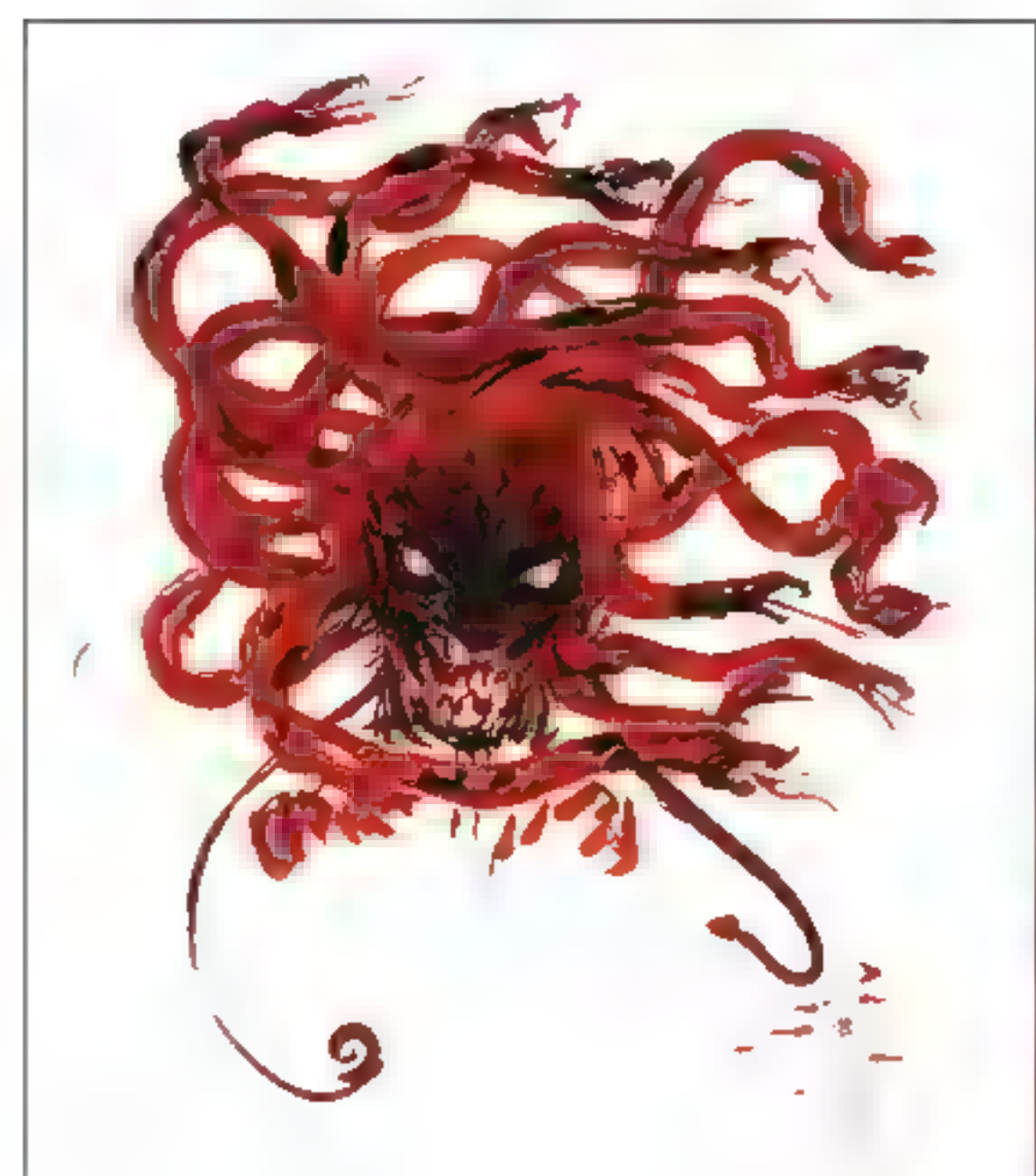
ジン



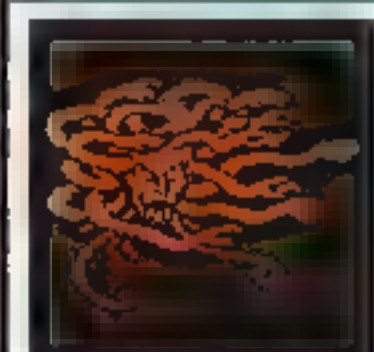
おおネズミ



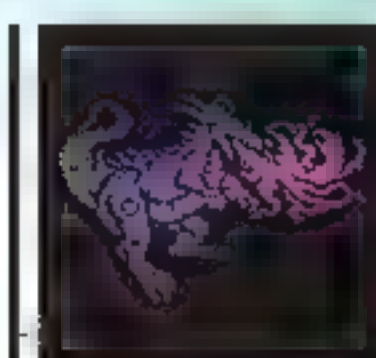
とうぞくゲツコー



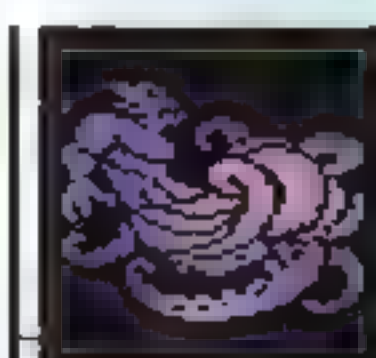
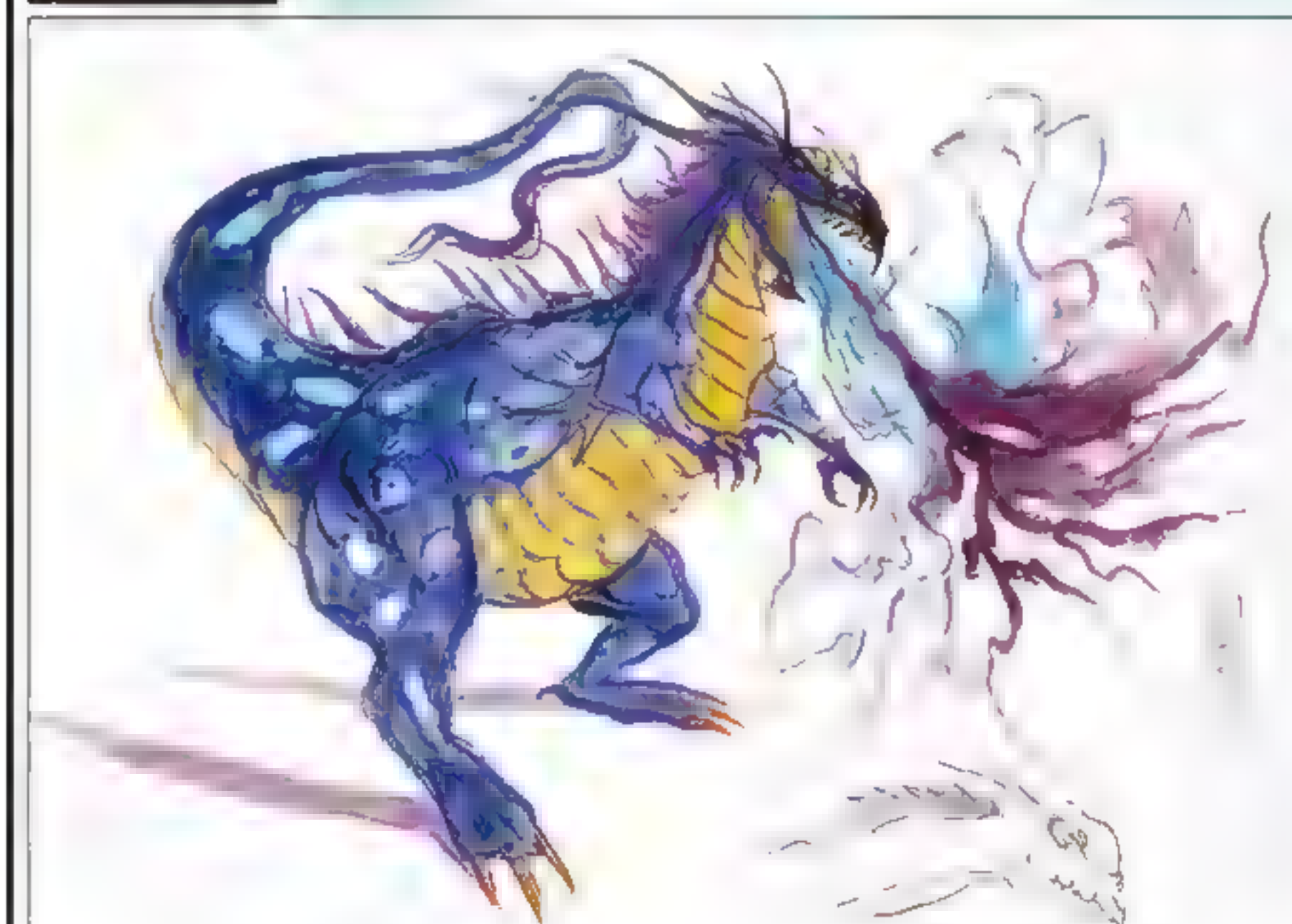
メデューサ



まどうしハイン



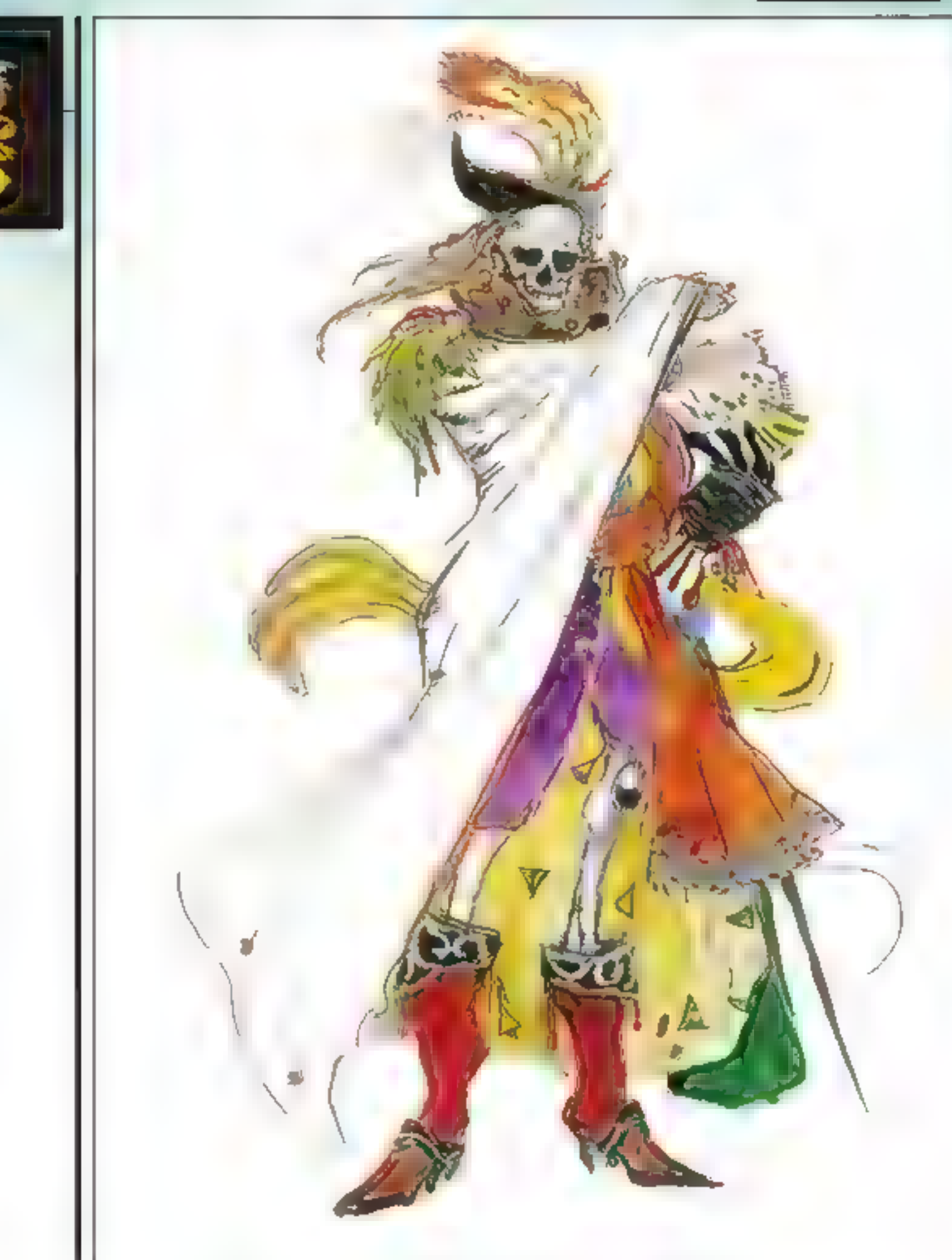
サラマンダー



クラーケン



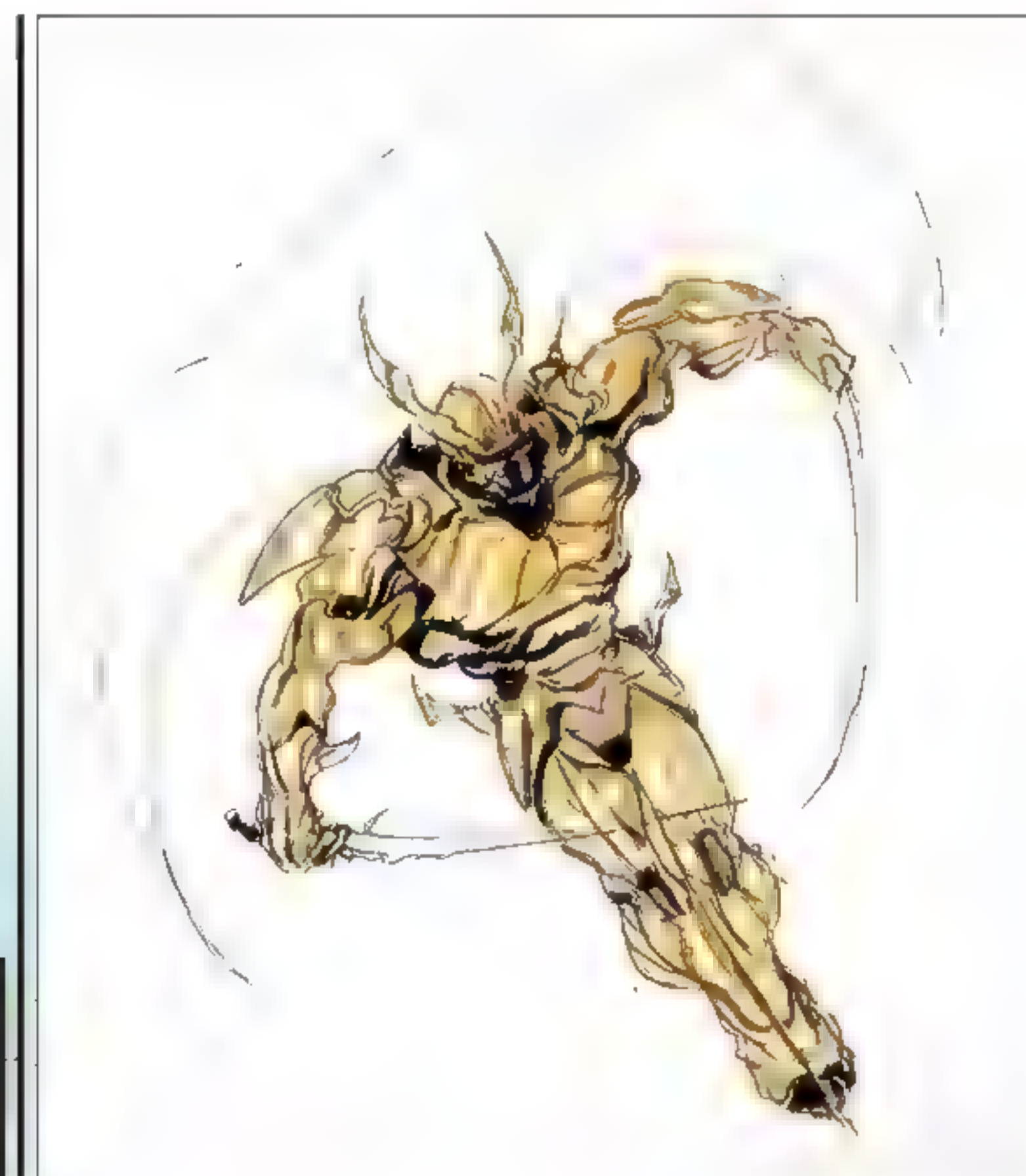
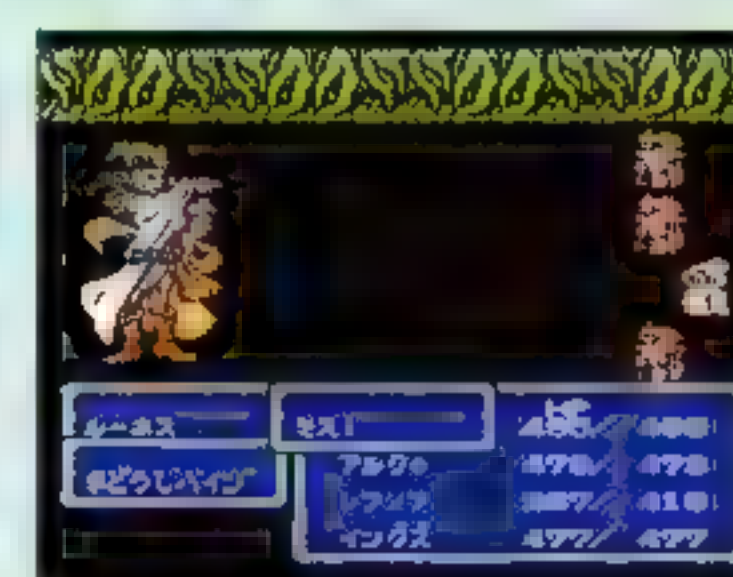
ゴールドナイト

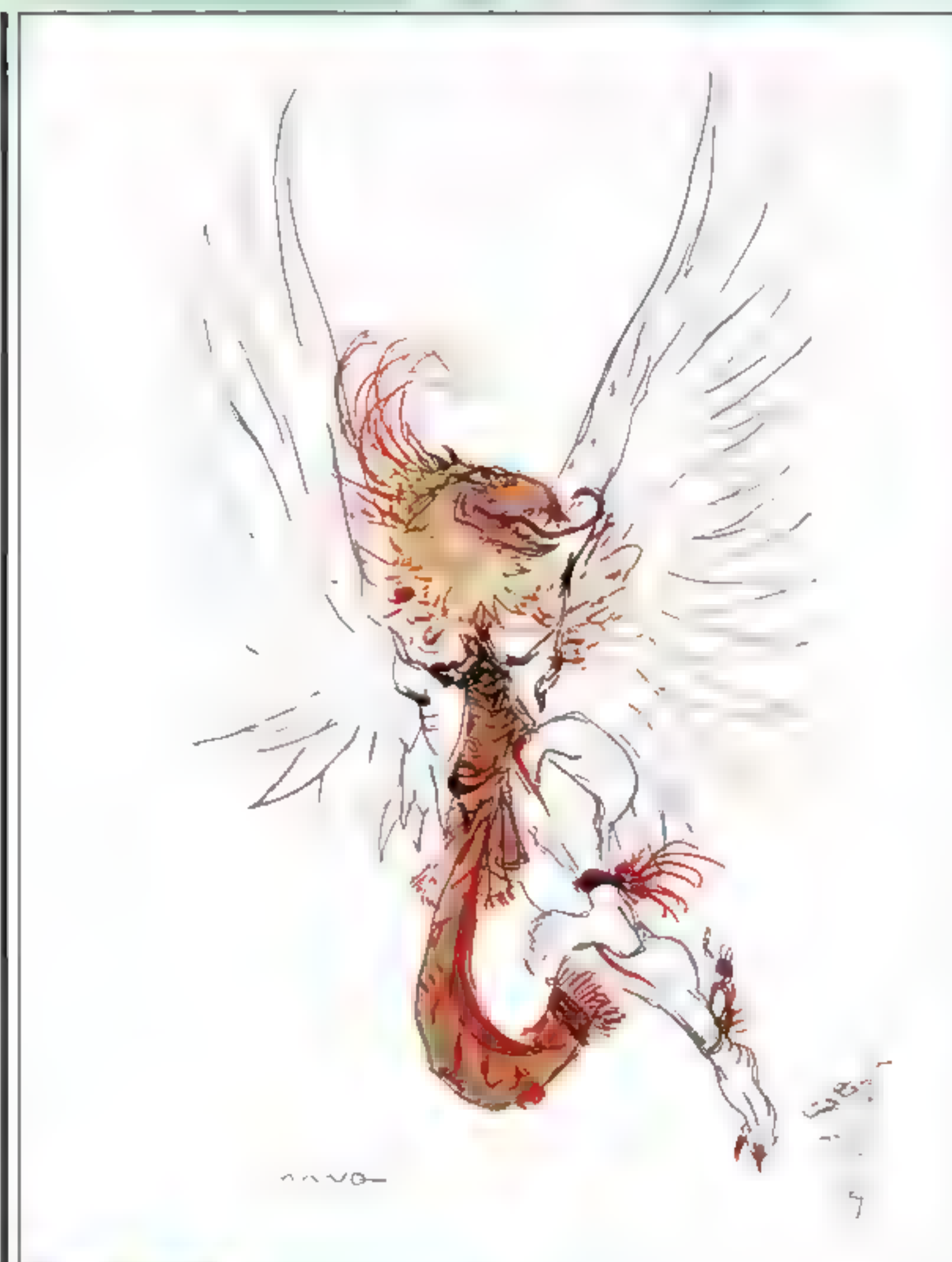


Memorial Feature

セオリーを無視した力押しだと大苦戦

まどうしハインは「バリアチェンジ」で自分の弱点属性を変化させ、それ以外の属性のダメージを吸収する。学者で弱点を見破って戦うのがセオリーだが、「属性のない攻撃なら関係ない」と考えてナイトやモンクで挑むと、じつは回避率も非常に高く、攻撃がミスばかりで大苦戦を強いられてしまう。





ガルーダ

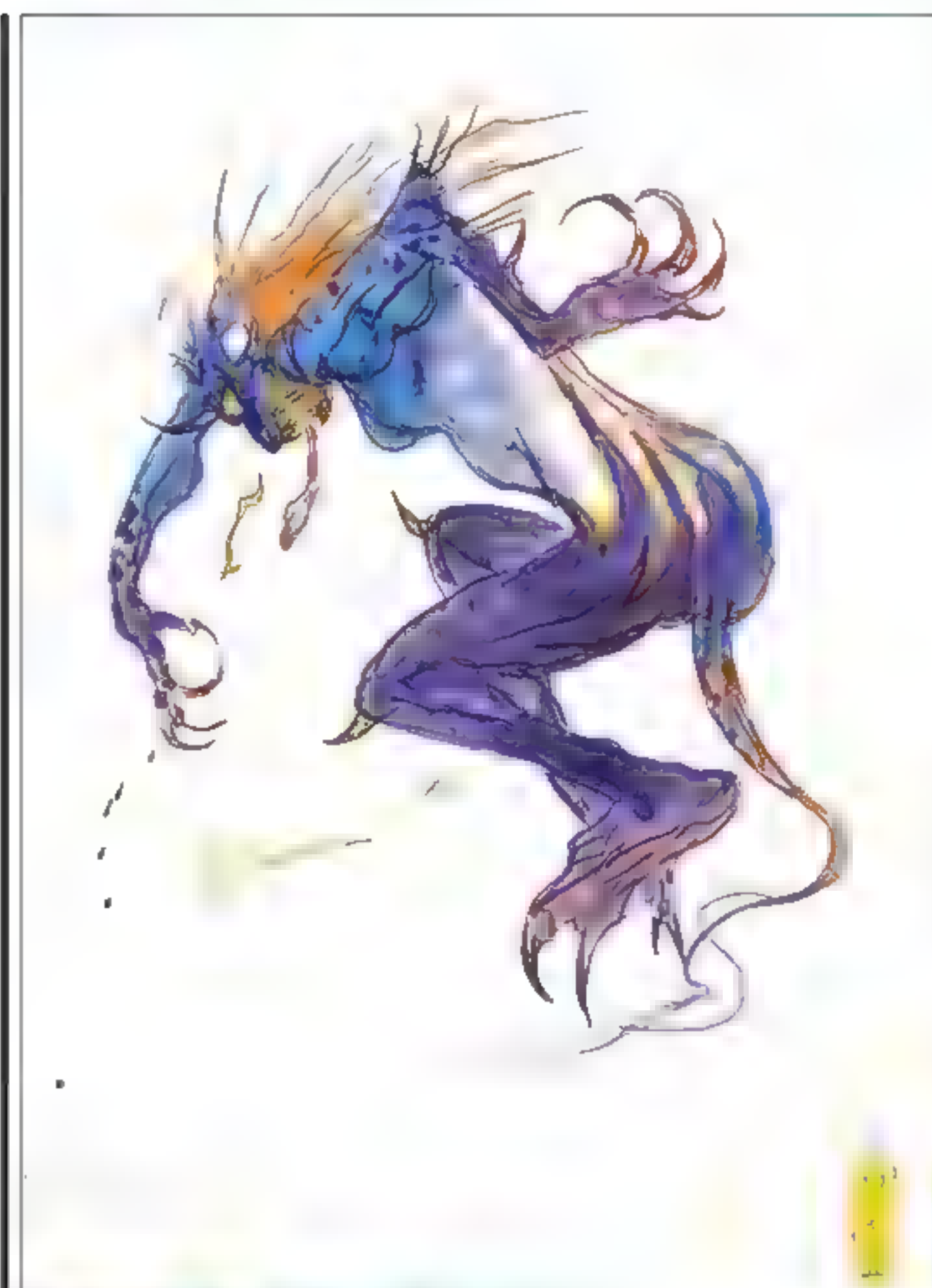
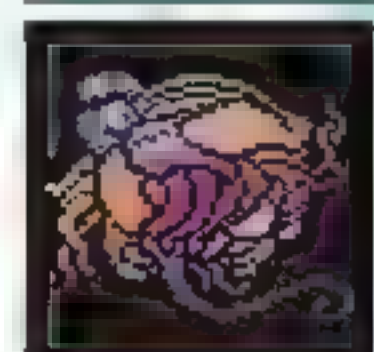
Memorial Feature

「かみなり」を食らわないようジョブチェンジ

ガルーダは、威力が高い全体攻撃の「かみなり」を毎ターンほぼ確実に使う。まともに攻撃を受けながら戦うと勝ち目はないが、サロニアの伝説が示すとおりにジョブを竜騎士にして挑めば、「ジャンプ」で「かみなり」をかわしつつ攻めていけるので、運しだいではどうにか勝てる。

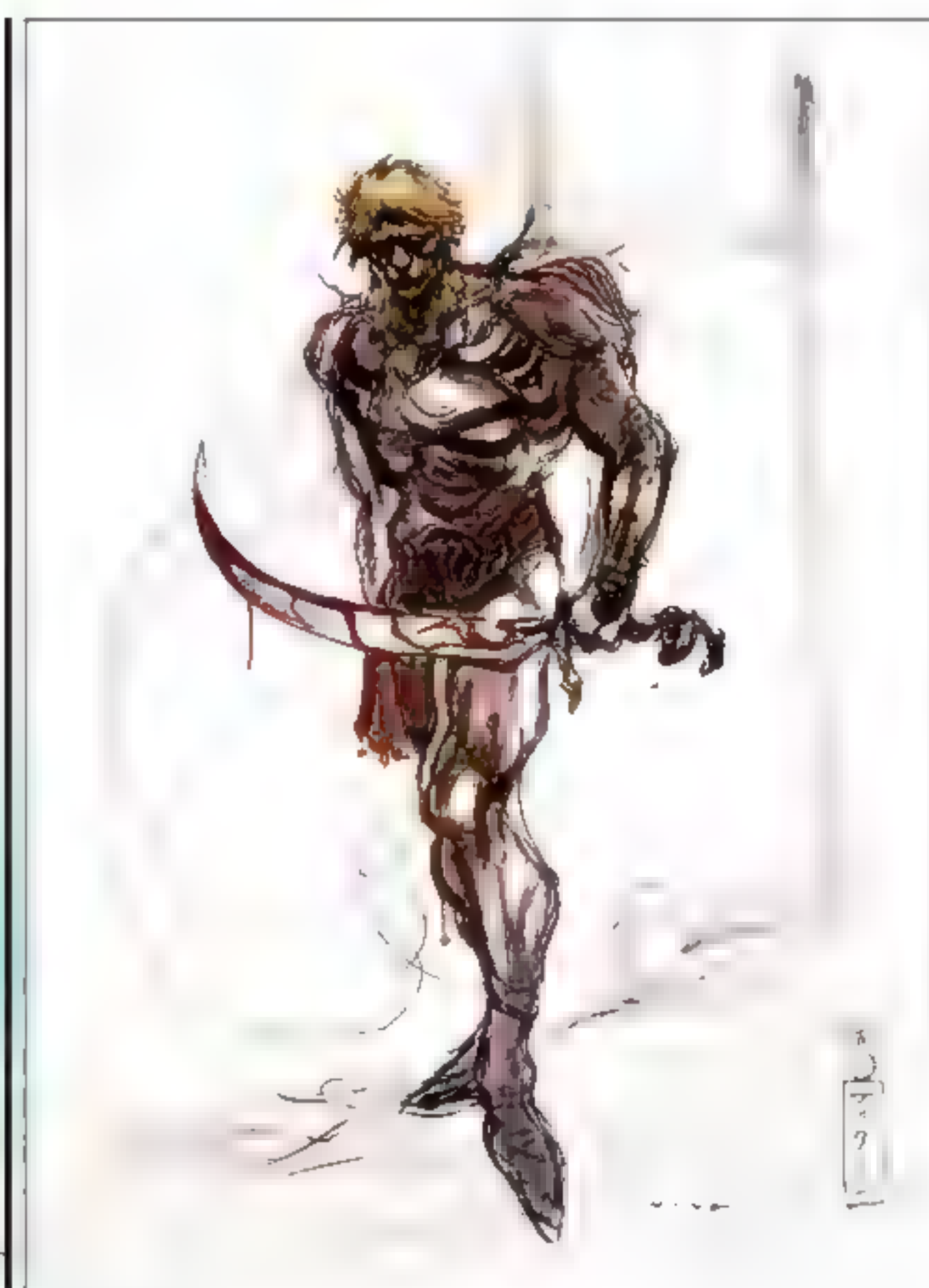
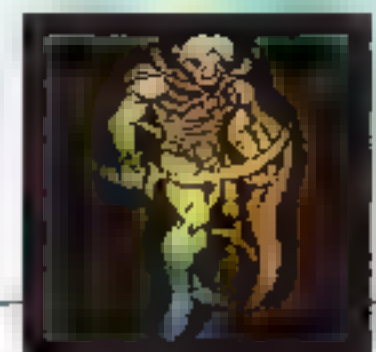


ドーガ



ウネ

ティターン



ニンジャ

くのいち

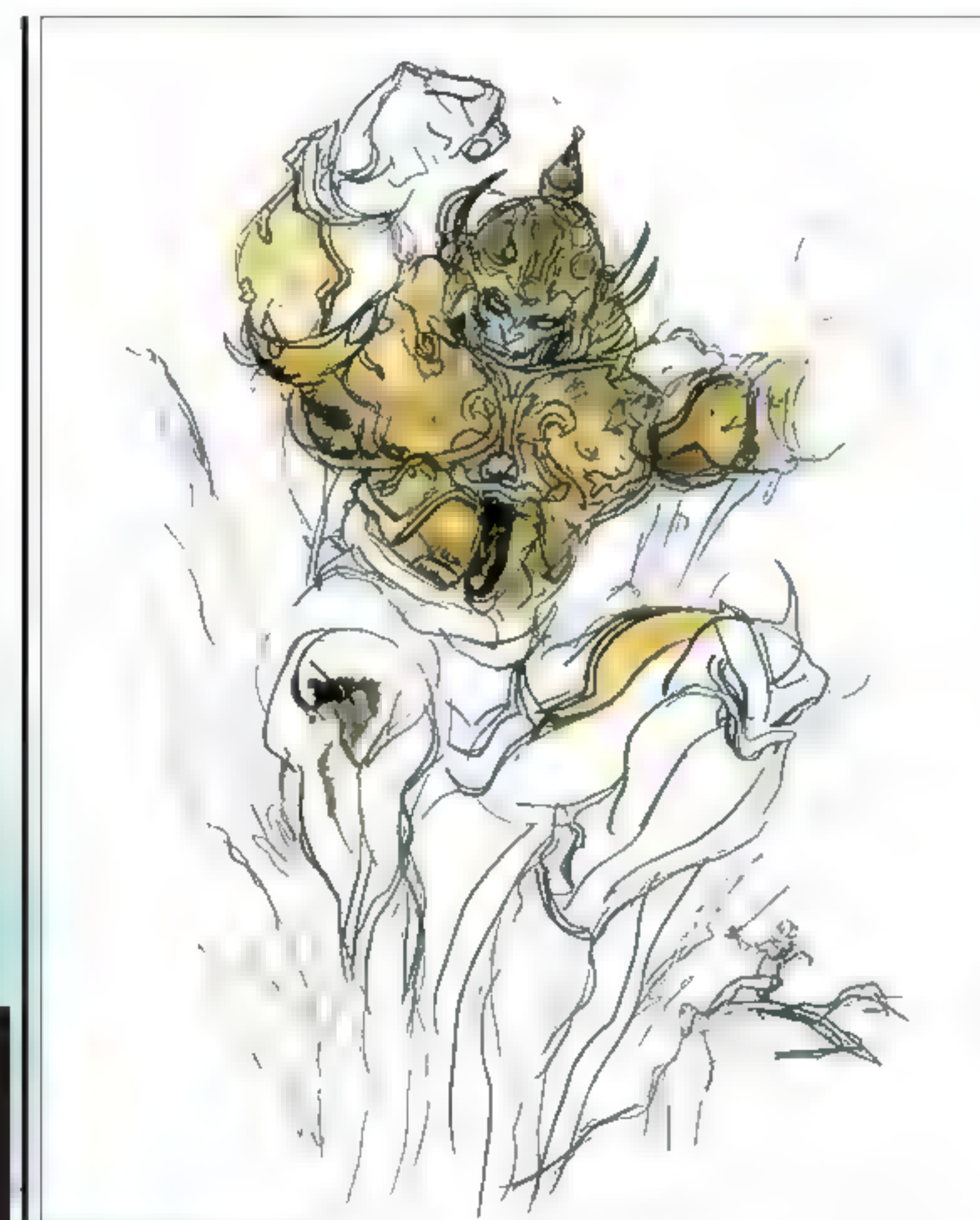


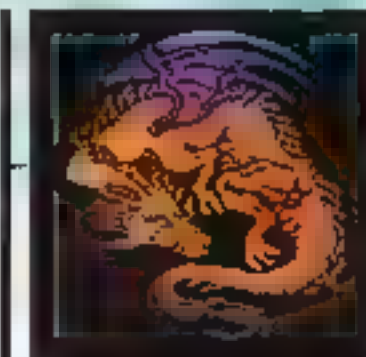
ジェネラル



スキュラ

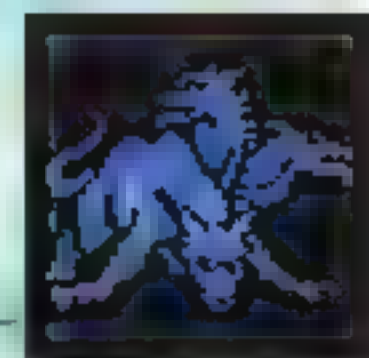
グラシャラボラス





レッドドラゴン

ケルベロス



エキドナ



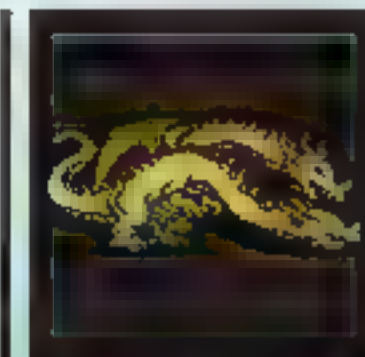
Memorial Feature

いきなり放たれる「メテオ」の恐怖

アーリマンとのバトルでは、1ターン目の「メテオ」で全員が壊滅的なダメージを受ける。ほかの攻撃の威力はそれほど高くないが、以降も数ターンごとに「メテオ」を使ってくるため、HPを十分回復するまではヒヤヒヤさせられっぱなし。



アーリマン



2ヘッドドラゴン

Memorial Feature

規格外の攻撃力

2ヘッドドラゴンは通常攻撃しか使わないが、与えてくるダメージの大きさがケタ違い。前列のキャラクターは一撃でほぼ確実に力尽きるので、ひとり倒されては復活させるという展開に手に汗をにぎられる。



くらやみのくも



Memorial Feature

闇の4戦士の協力が不可欠

最終ボスであるくらやみのくもは、闇の4戦士の協力を得るまでは、どんな攻撃も通用せず絶対に倒すことができない。そうとは知らず、闇の世界に入っていくなり戦いを挑むと振り返りに遭って、クリスタルタワーをのぼり直すハメに。



開発スタッフによるモンスターデザイン画

『FFⅢ』の一部のモンスターのデザイン画は、天野喜孝氏ではなく開発スタッフが描いている。天野氏のデザイン画も、開発スタッフが描いたデザイン画も、ゲーム中のドット絵で巧みに再現されているのだ。



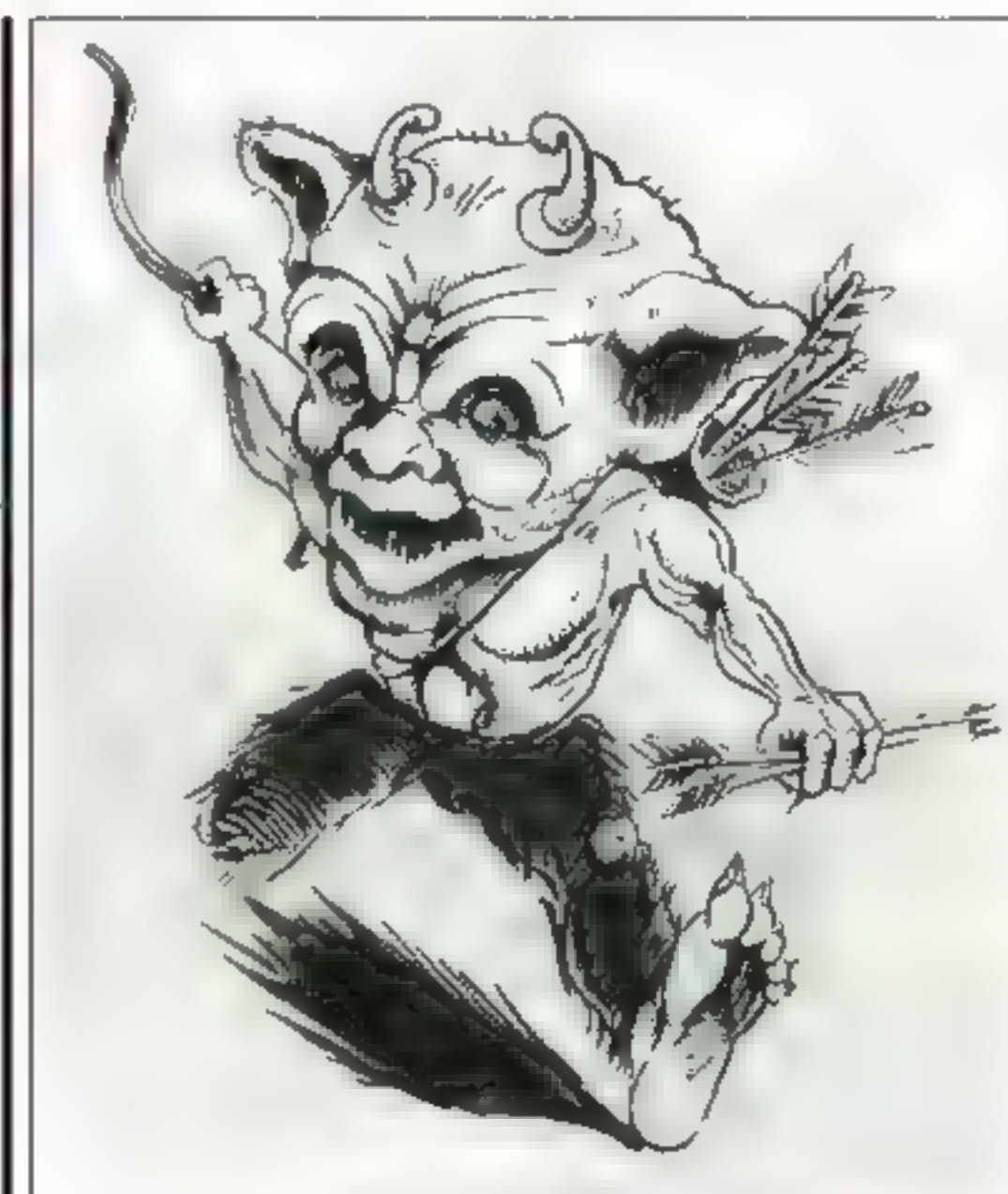
グリフォン

ダイブイーグル



レプラホーン

トーザスの抜け道に現れる小兎。ゲーム中の姿はほぼデザイン画のとおりだが、持っている武器は弓矢からヤリに変更された。

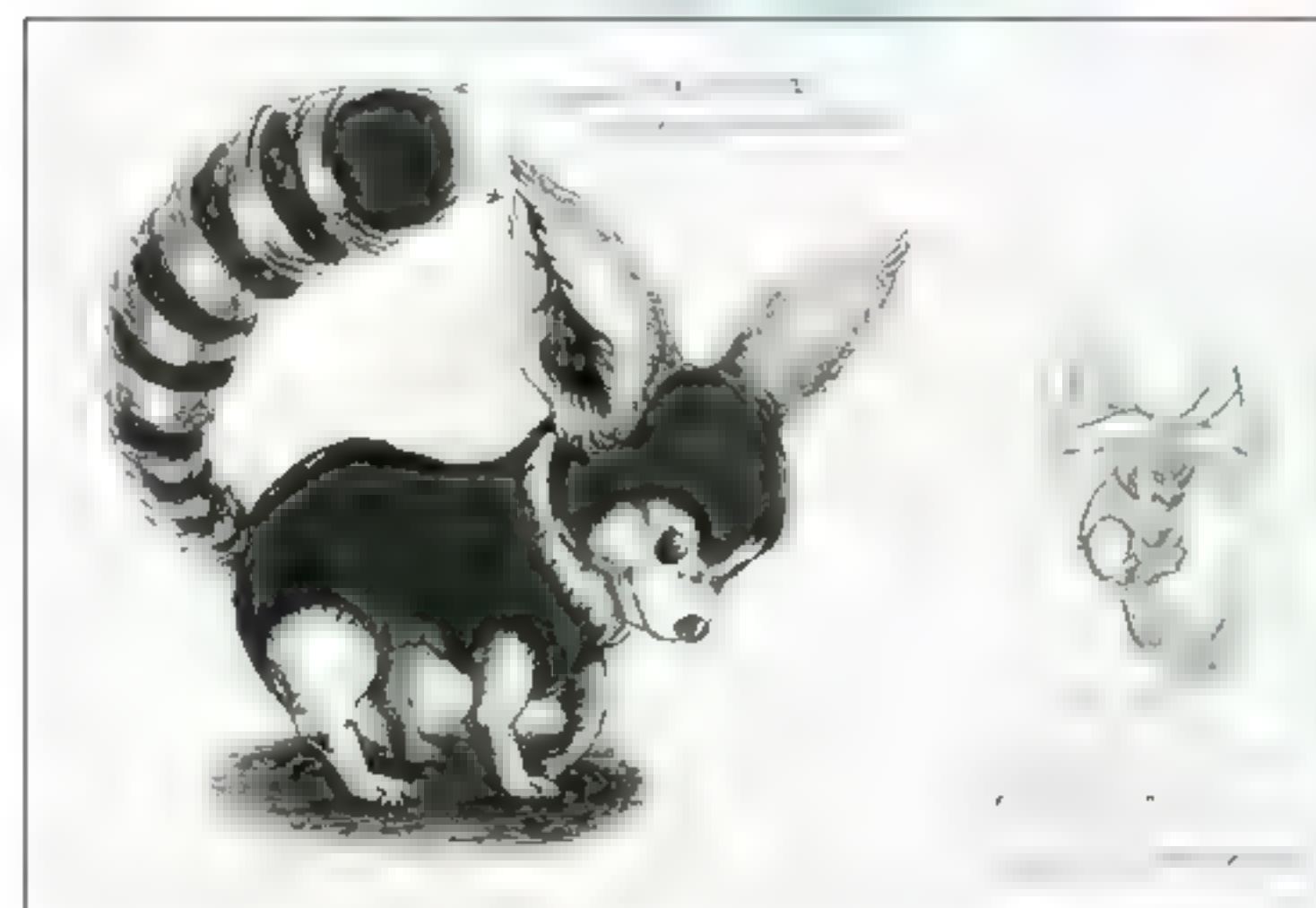


ラストバード



プティ

耳と尻尾が大きな、子犬に似た姿のモンスター。2枚のイラストが描かれ、ゲーム中では右のデザイン画の姿勢が採用されている。

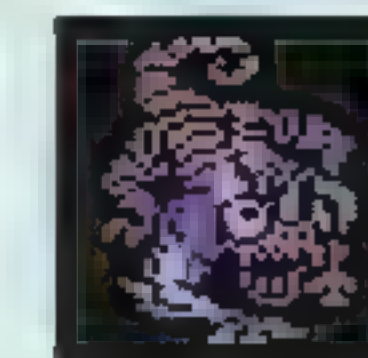


ローパー

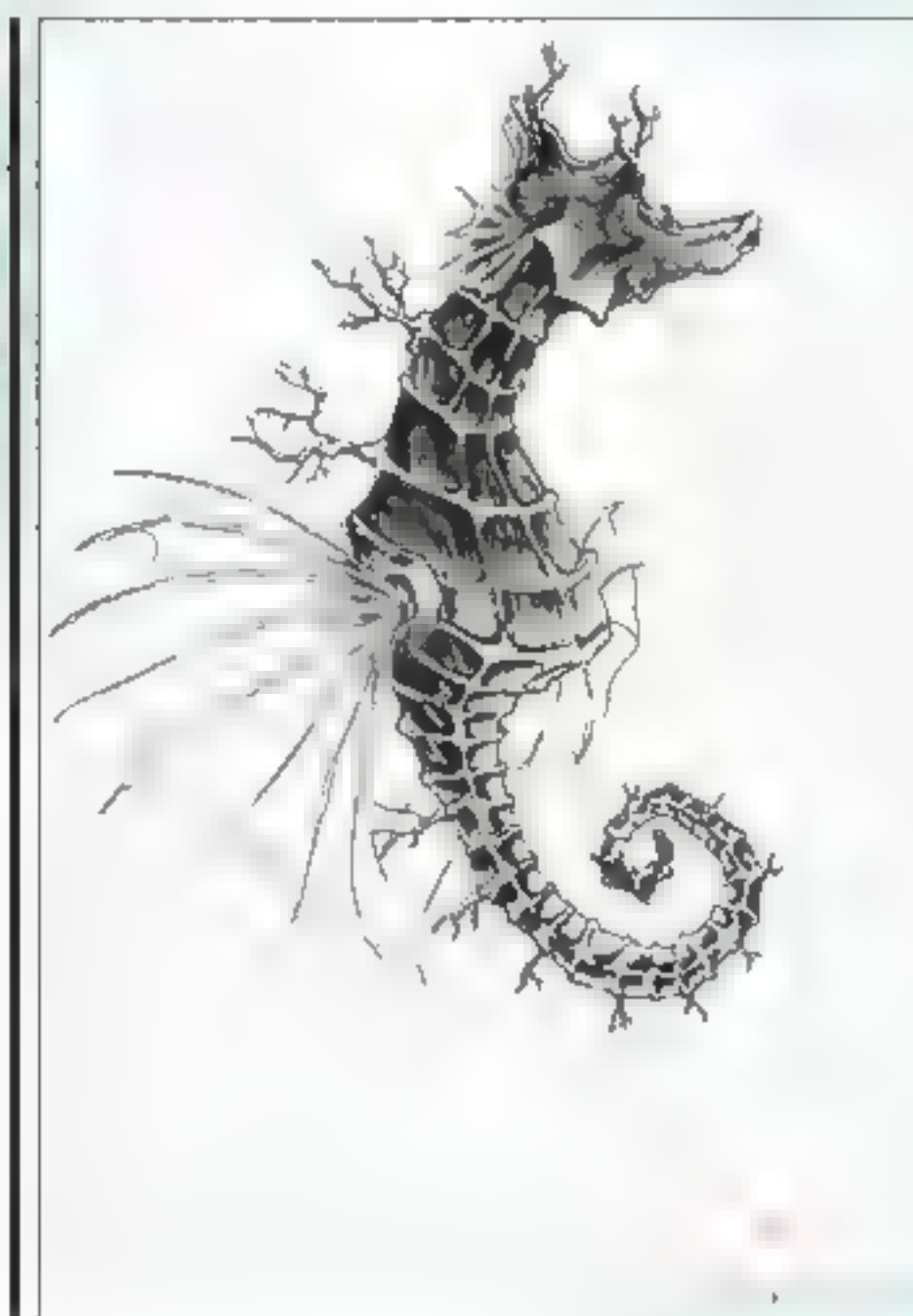


ツインヘッド

コッカトリス

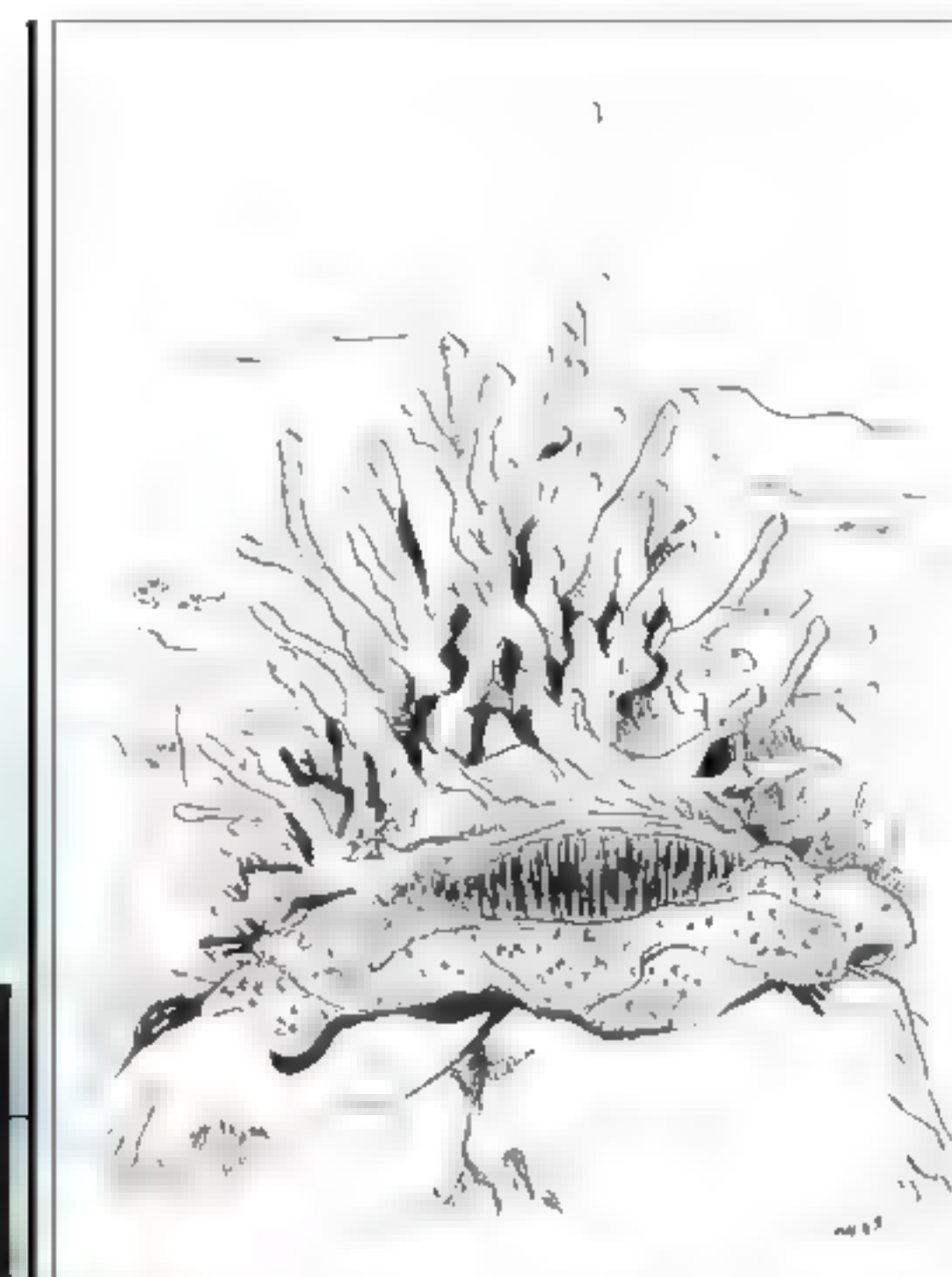


シーホース

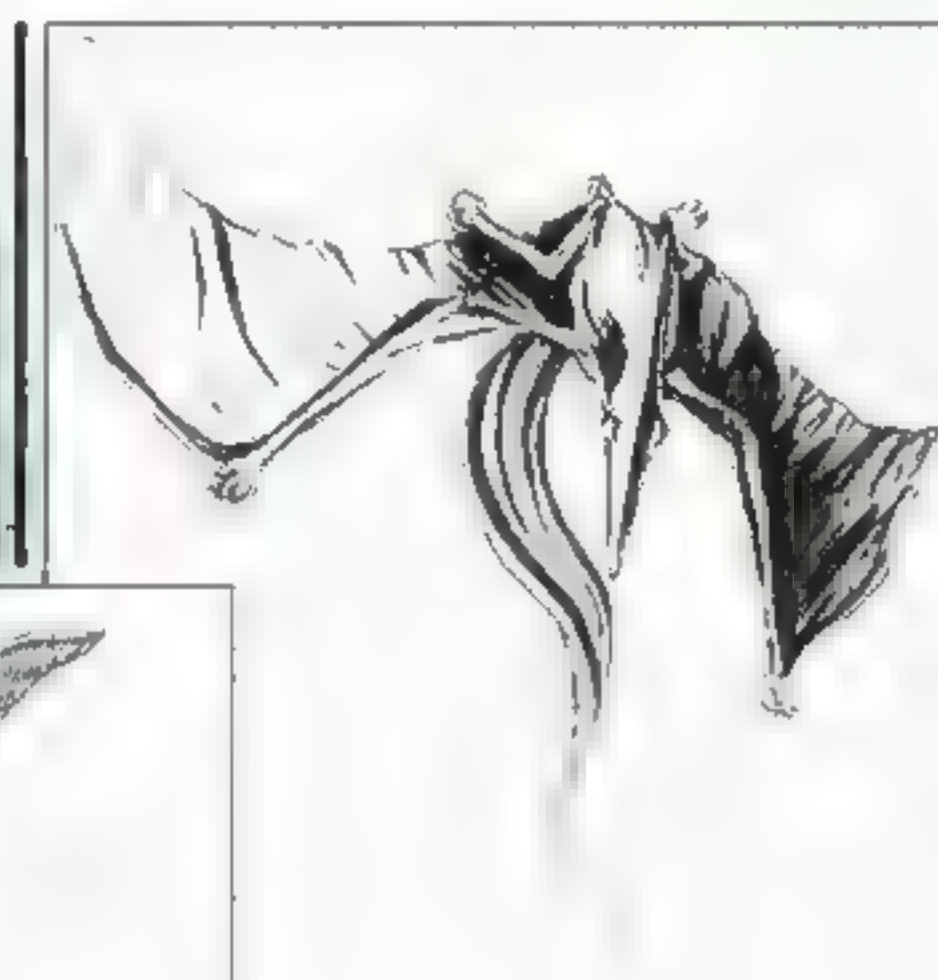


マーメイド

カリュブデイス



プテラノゴン



シーライオン

アシカのような胴体とライオンに似た頭部を持つ水棲生物。デザイン画の時点では、背に人がまたがっているアイデアがあったようだ。

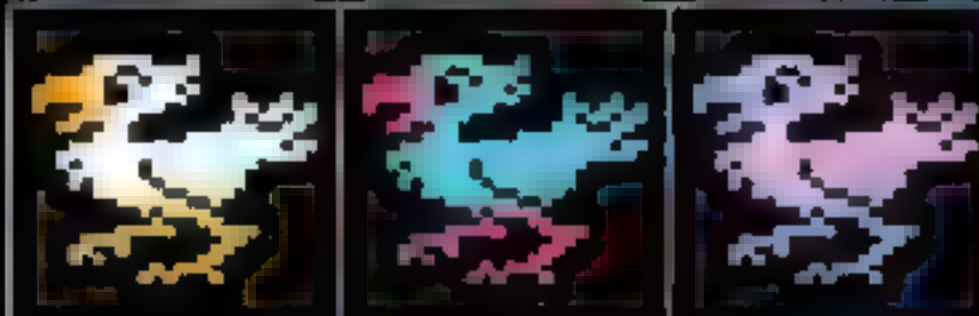




EXTRA MATERIALS

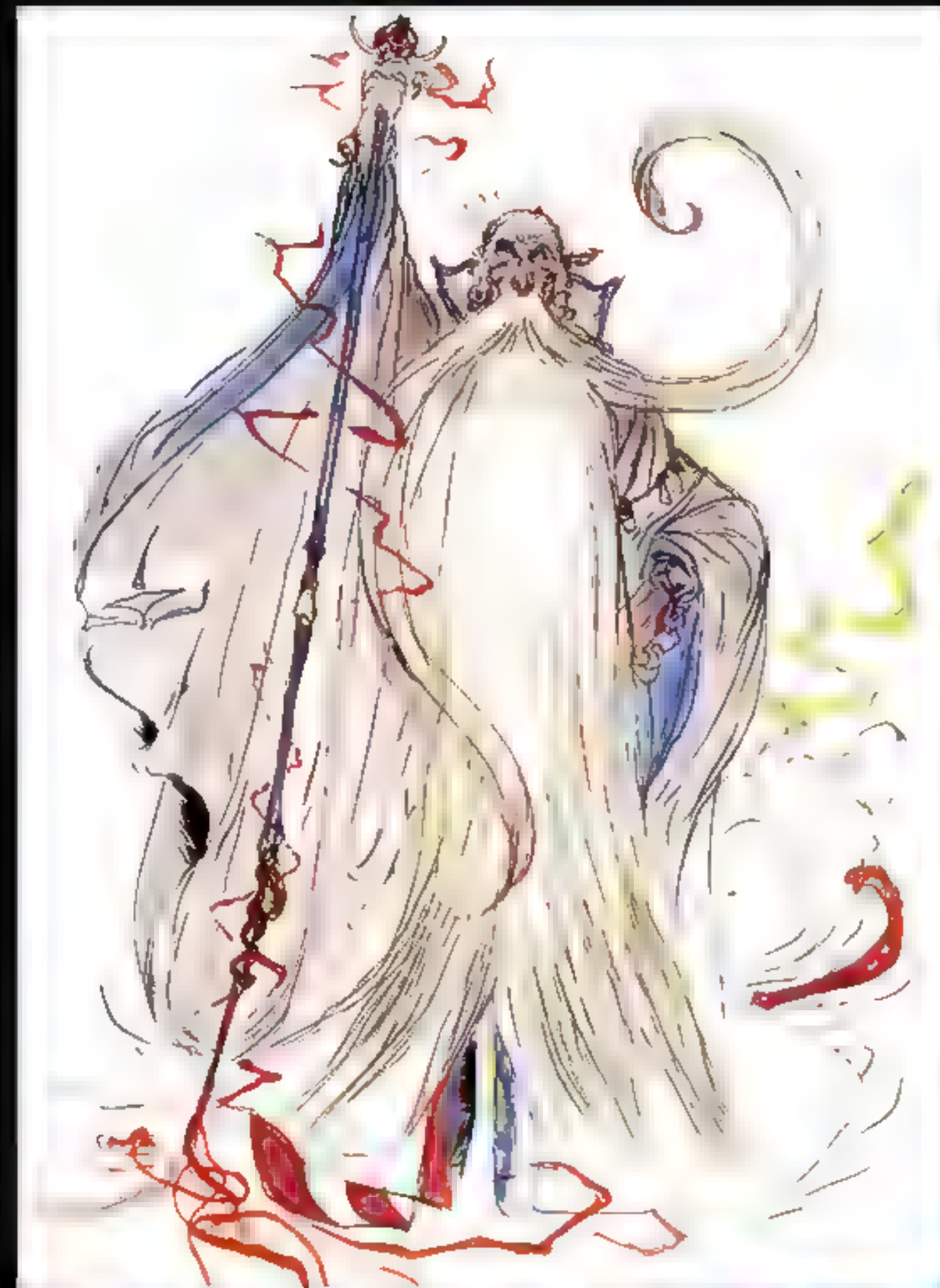
召喚獣

*召喚魔法の効果には白、黒、合体の3種類があり、現れる召喚獣の色も効果ごとに異なる。掲載しているドット絵は、左から白、黒、合体時のもの



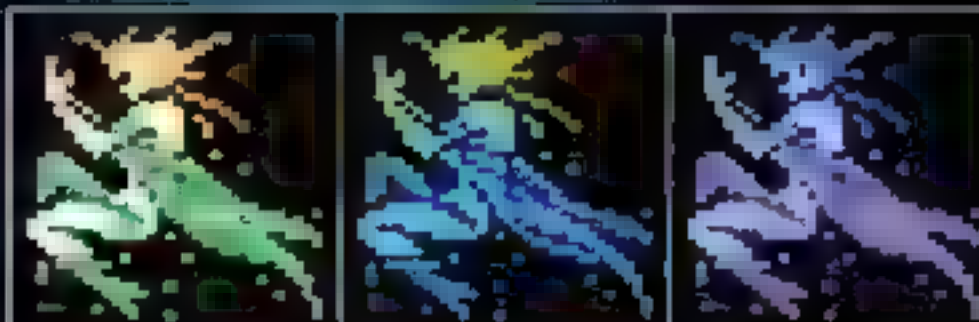
チョコボ

召喚魔法「エスケープ」で現れる、地上をすばやく走る鳥。合体の効果で現れるときの身体の色は、天野喜孝氏の原画に近い。



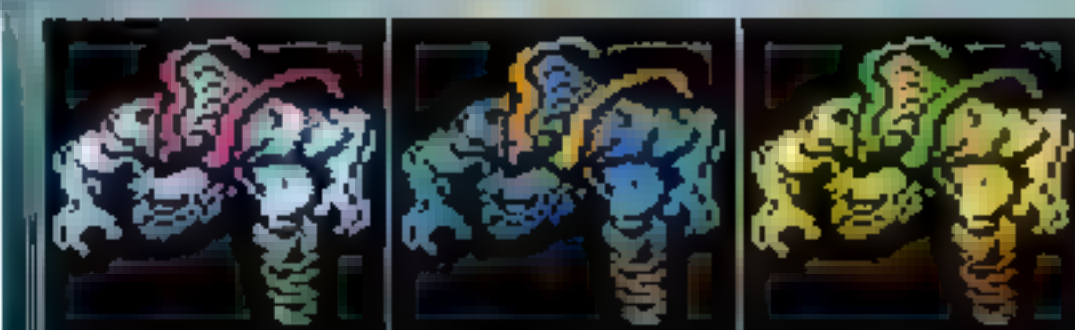
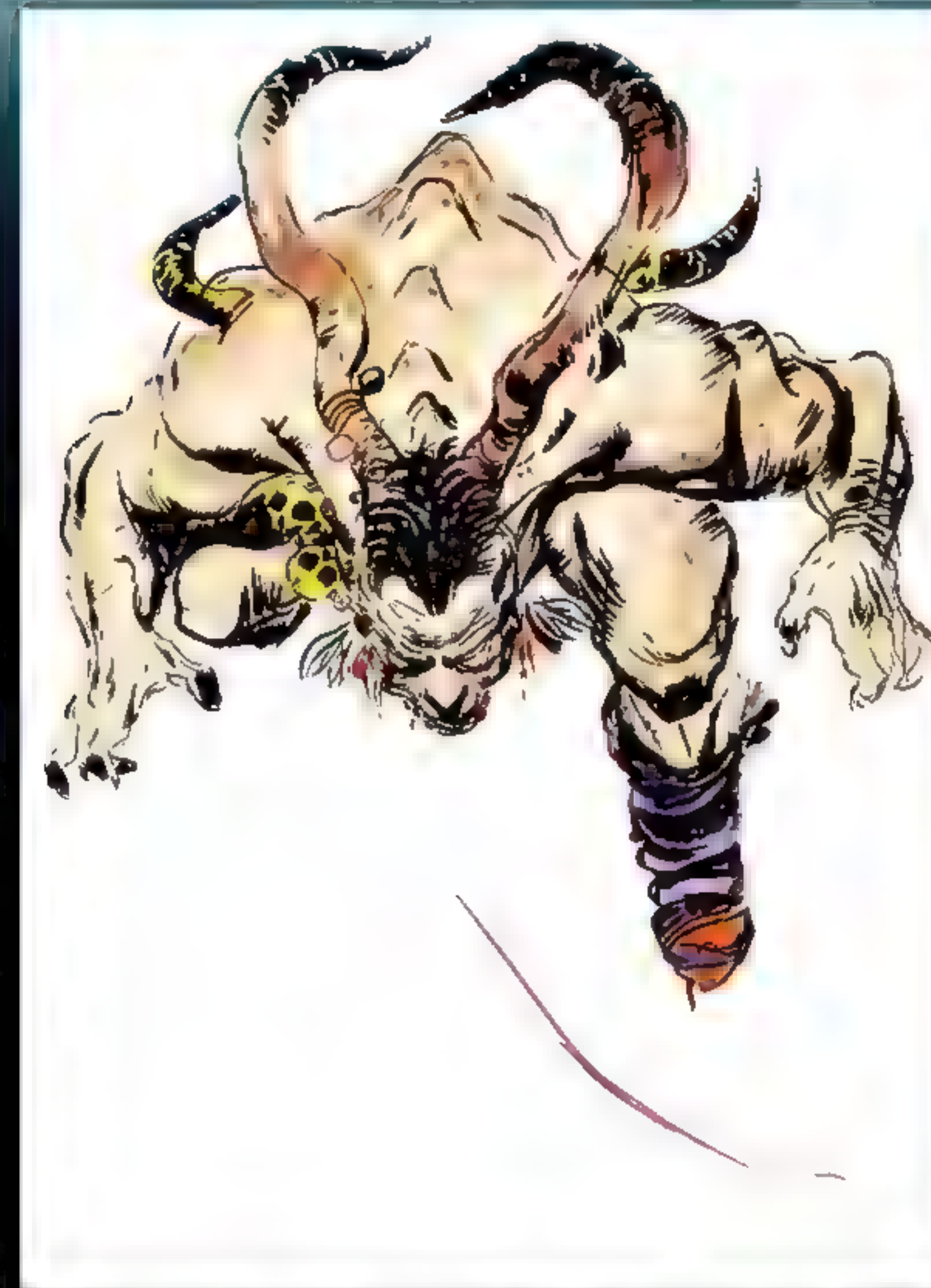
ラムウ

召喚魔法「スプリング」で現れる雷神。雷で攻撃するほか、白の効果では「マインドブラスト」で敵全体をマヒさせる。



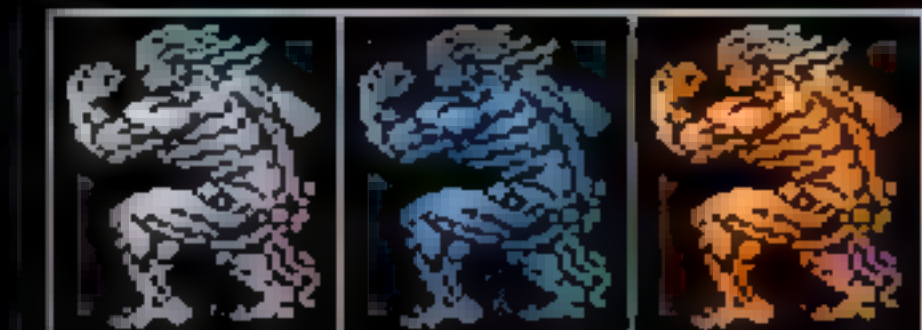
シヴァ

召喚魔法「アイス」で現れる氷の女王。黒の効果は属性を持たないので、氷属性に強い敵にもダメージを与える。



イフリート

召喚魔法「ヒートラ」で現れる炎の魔神。様々なイメージとは裏腹に、白の効果では味方のHPを回復させる。



タイタン

召喚魔法「ハイパ」で現れる巨人。白、黒、合体のいずれの効果でも敵を攻撃する。ドット絵は、原画よりも長髪に。



オーディン

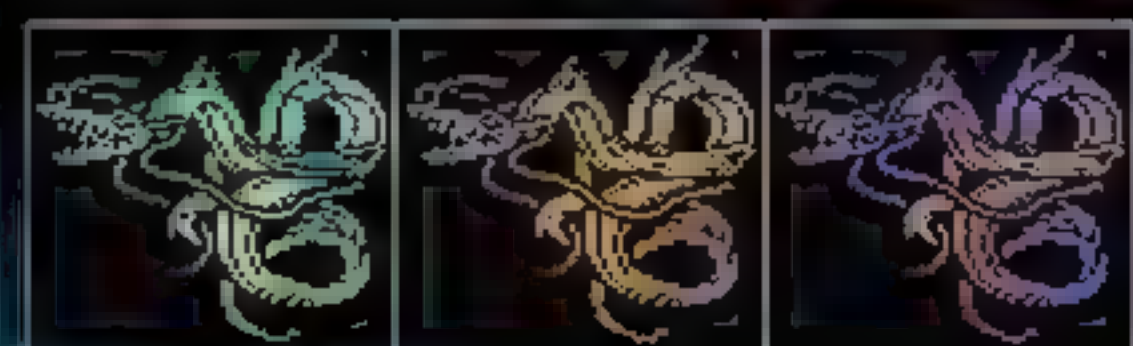
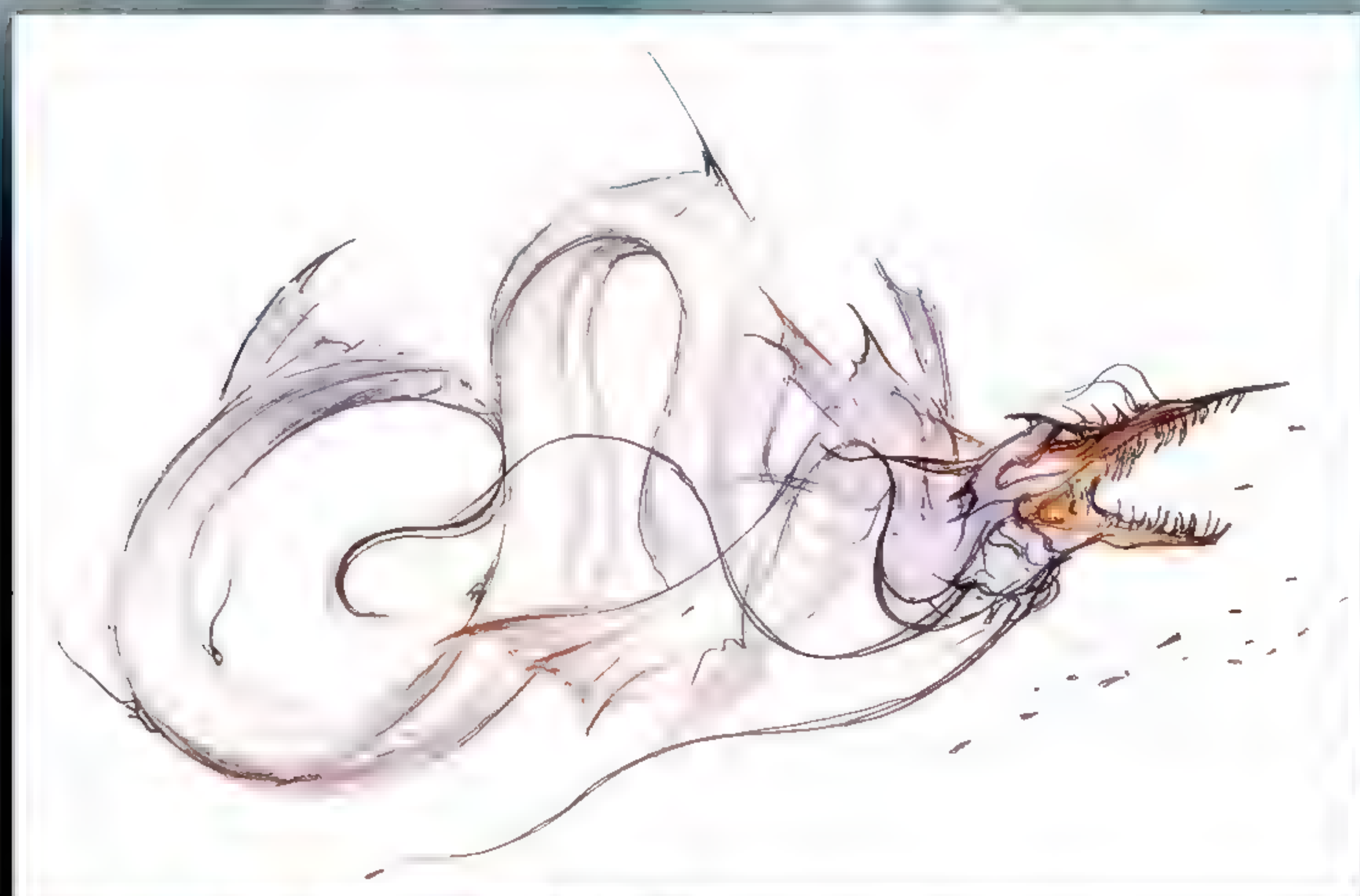
召喚魔法「カメスト」で現れる伝説の騎士。剣で敵を攻撃するほか、白の効果では、魔法を跳ね返すバリアで味方全体を守る。

Memorial Feature

一刀両断の快感

オーディンと言えば、合体の効果の新鋭剣が有名。一撃で敵を全滅させるという強力さに加え、敵の身体をまっぴらつに斬り裂く演出のかわささが話題を呼んだ。





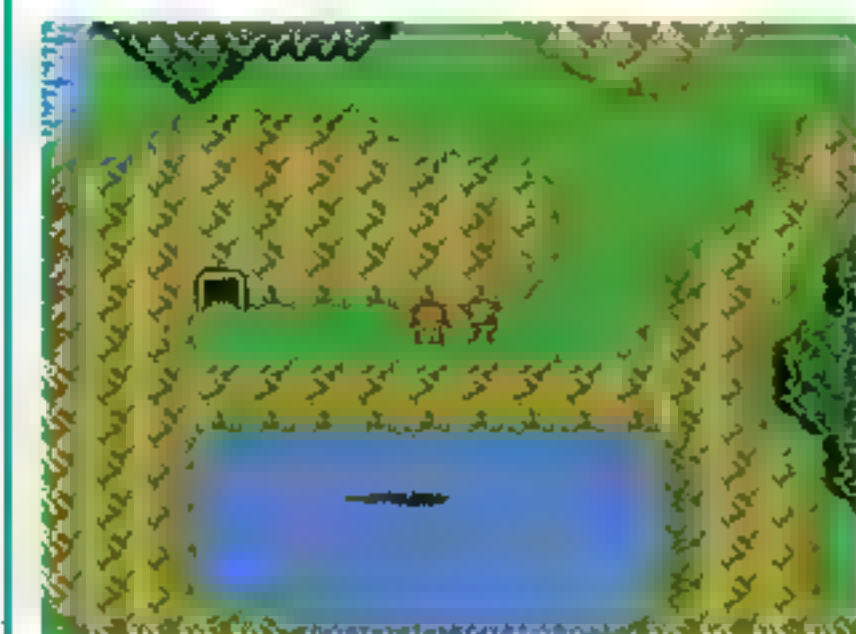
リバイアサン

召喚魔法「リバイア」で現れる、ドールの湖の主。原画は横に長く描かれたが、ドット絵では全身を大きくくねらせ、身体をより長く見せている。

Memorial Place

湖面に映るリバイアサンの影

浮遊大陸では、グルガン族の谷の南の湖面を漂う何かの影が見える。はじめてその場所を訪れた時点では近づけず、影の正体は謎のまま。しかし、インビンシブル入手後にドールの湖でリバイアサンと戦ってから外に出ると、影が消えており、リバイアサンの影だったことがわかるのだ。

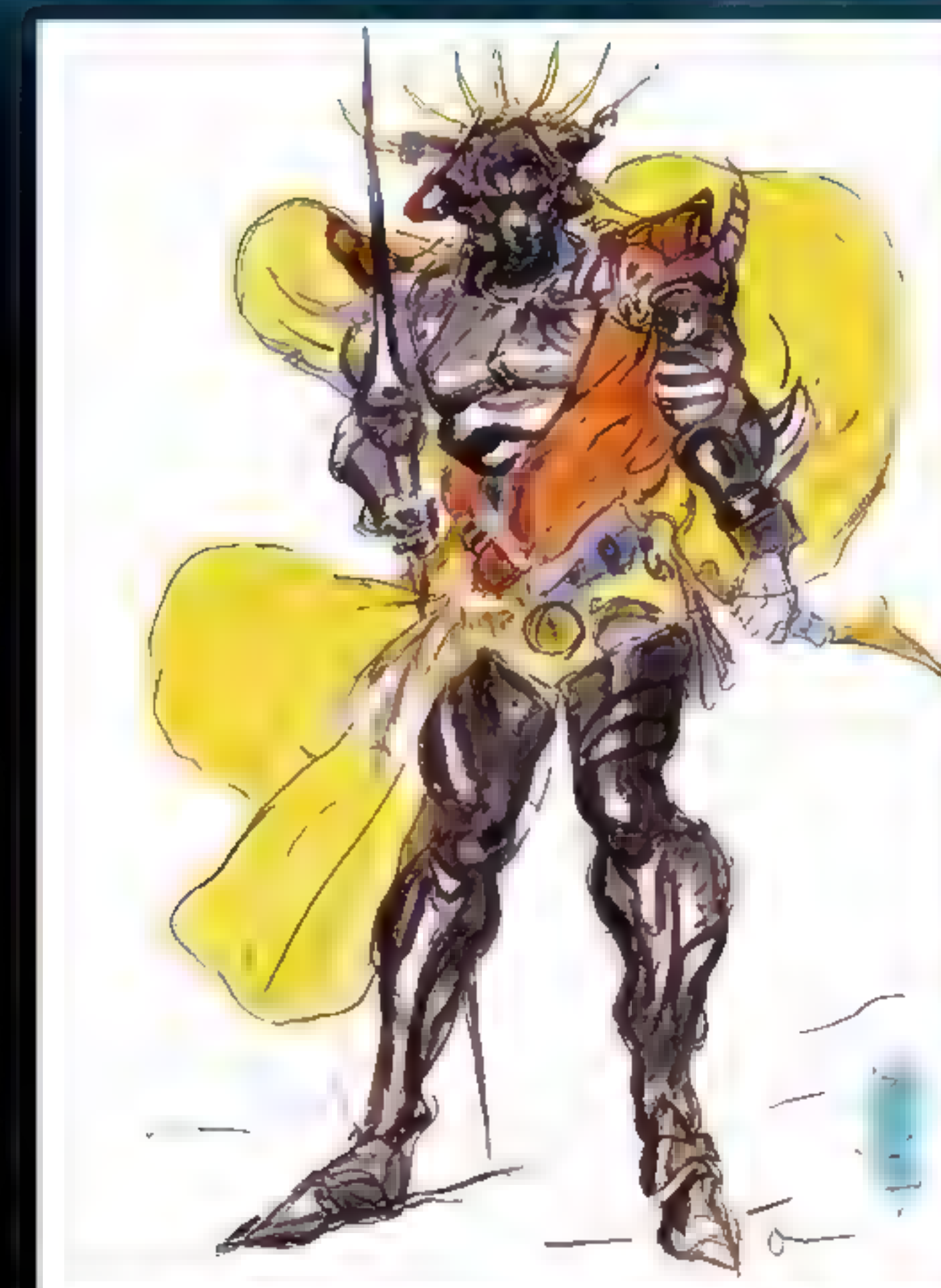


バハムート

召喚魔法「バハム」で現れる竜王。右の原画をもとに敵としてのドット絵が作られ、それとは別に、召喚時専用のグラフィックも用意された。



その他のイラスト



ガーディアン(未採用)

未採用となった召喚モンスター(→P.127)の原画で「ガーディアン」と名前が記されている。ゲーム中では同名のモンスターが紫断の地エウレカで登場するものの、その姿はグラシャラボラス(→P.113)の色合いが。

リメイク版ロゴイラスト案



▶ 実際のロゴに使われたデザイン

DS版制作のときに新たに描かれた、タイトルロゴの背景用のイラスト。オリジナル版のパッケージに使われたイラストを再現している。腰布や肩当て、髪の色など、細部のちがうデザインがいくつか作られ、右上のものが彩色されて正式版となった。



ドット絵素材

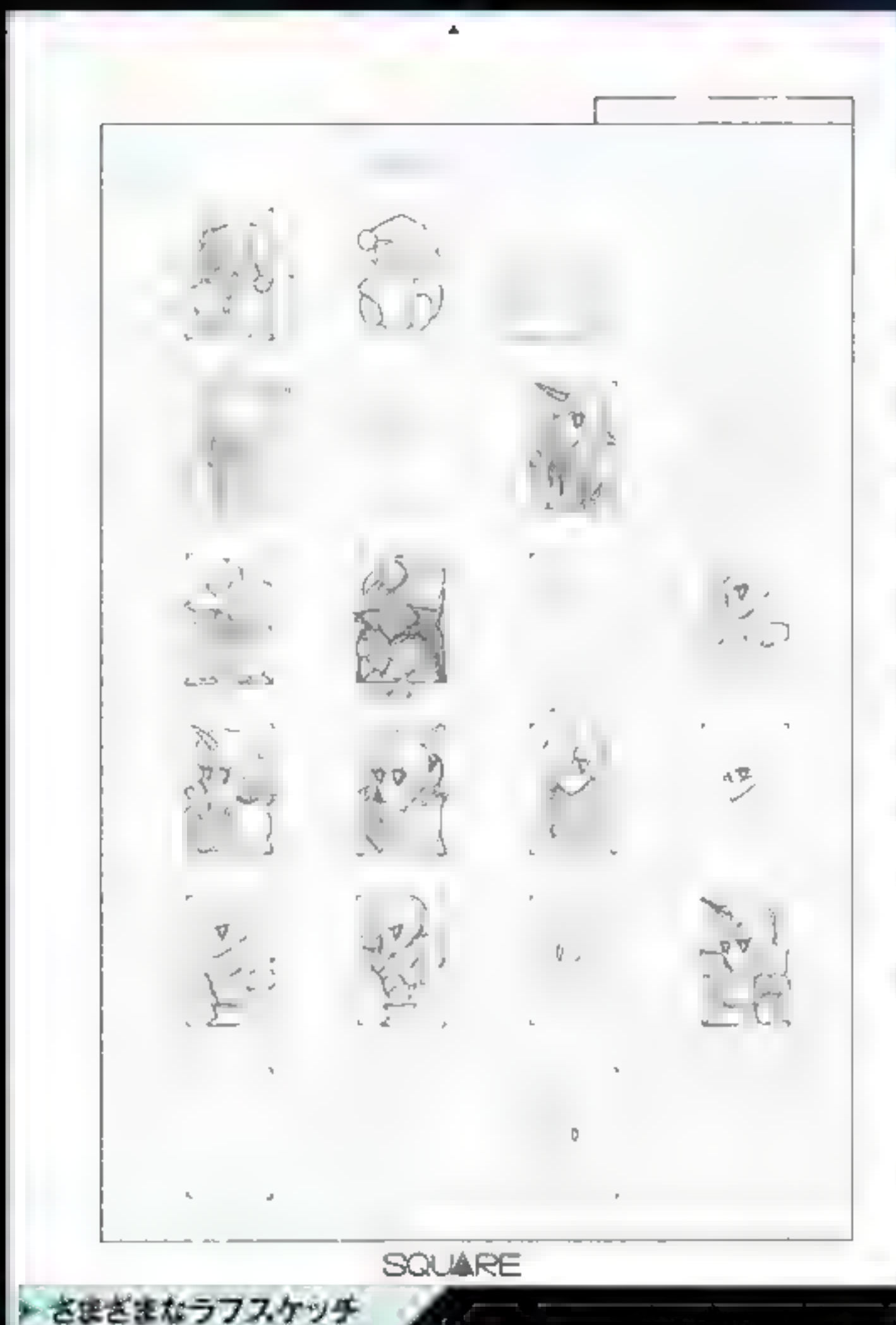
開発初期のジョブ案のドット絵



● 開発初期のジョブ(ドット絵)



ドット絵作成用のラフスケッチ

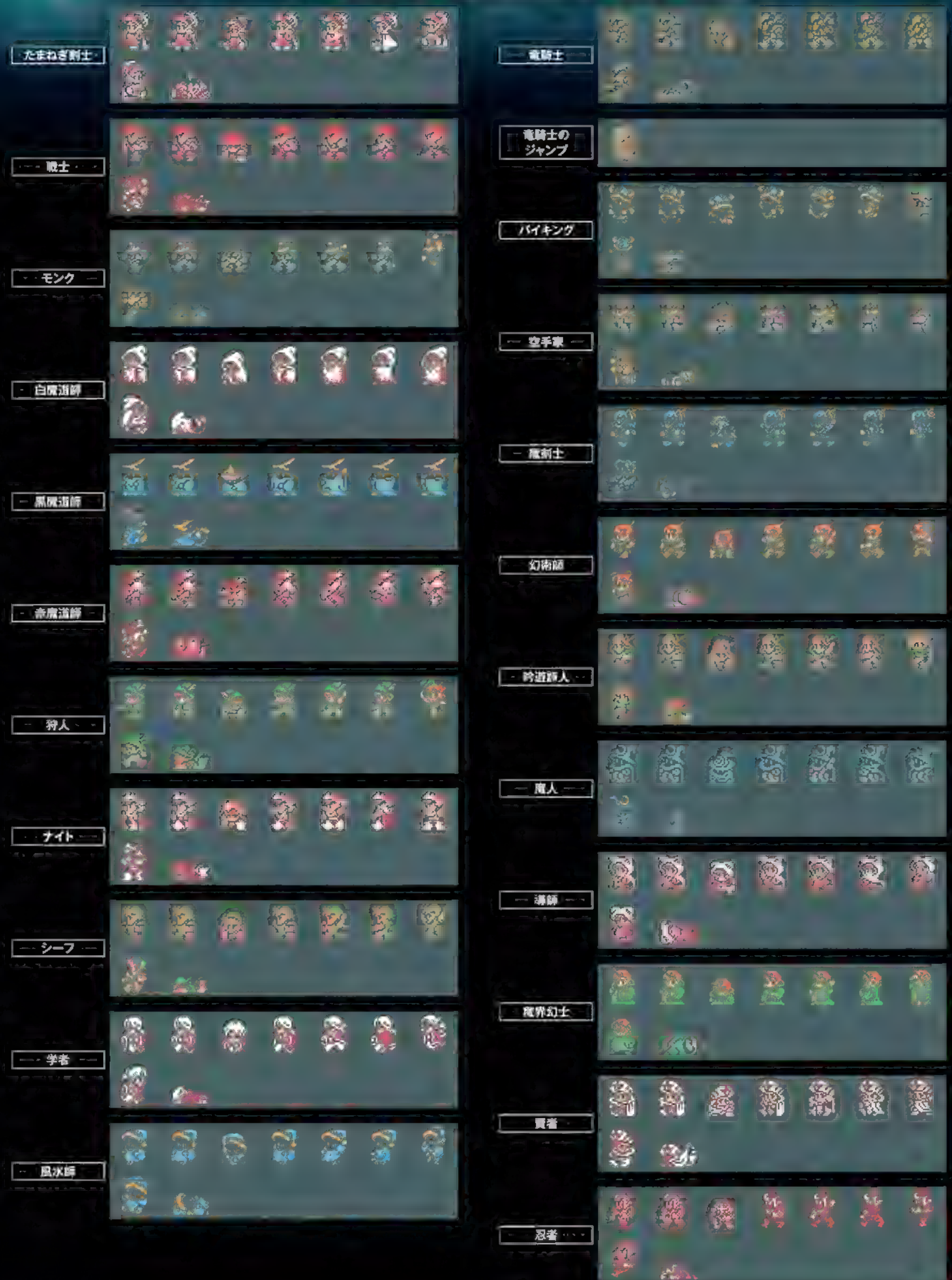


▶ さばきまなラフスケッチ

ジョブごとのラフスケッチと、それをもとに作られたドット絵。ゲーム中には登場しないジョブや、名前およびデザインが完成版と異なるジョブがいくつかある。なかでも目を引くのは、「FFV」の青竜騎士に似た、折柄デザインの魔剣士。そのほか、石化するとしょんべん小僧になるという衝撃のアイデアも。

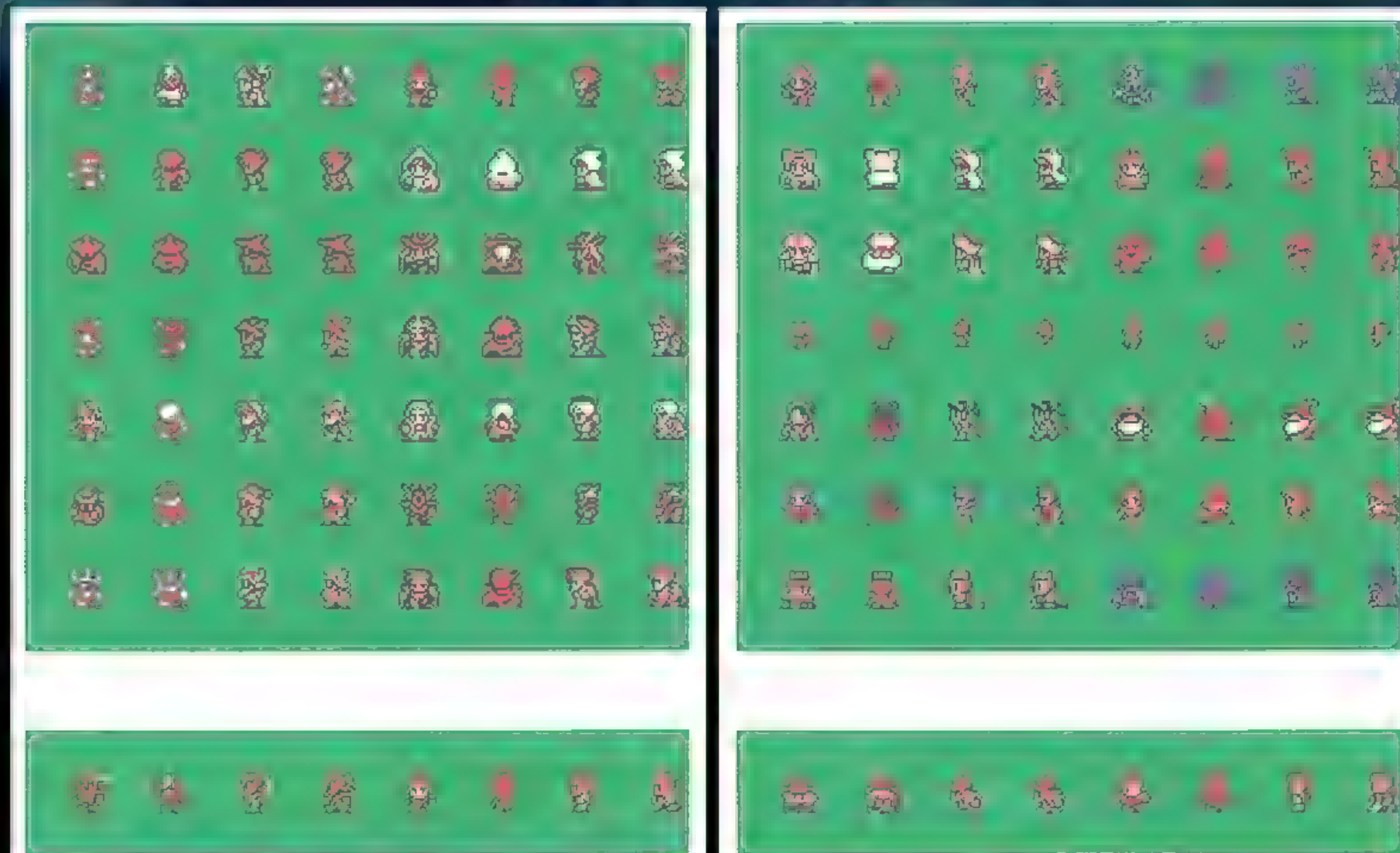
バトル用のドット絵

ジョブキャラクターデザインを担当した石井一氏が「自分が手掛けたドット絵の裏側」と題する、各ジョブのドット絵、ジョブごとにポーズの変化をつけようという意欲あふれるものと、石井氏みずからすべてのドット絵を打って作成した、それぞれドット絵をよく見ると、ダメージを受けたときや倒れたときなど、同じ状況でもジョブによってドット絵にこまかな違いがあるのがわかる。



フィールド用のドット絵

フィールド上の草を模したドット絵。石井氏によると、バトル用のドット絵（＝P-123）は8×8ドットのブロックを8つ合わせて作られているが、こちらは4つのブロックで表現しなければならず、そのぶん難しかったとのこと。



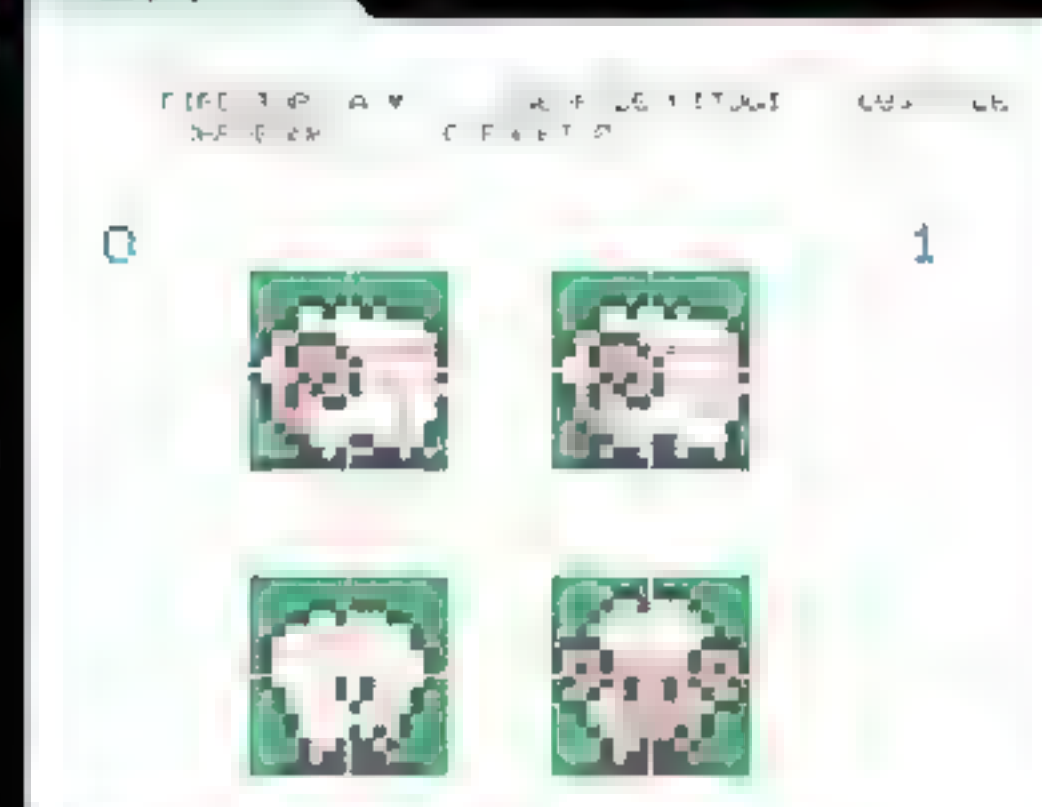
各ジョブや各地の人々

乗り物



巨大船インピンシブルは、ほかのキャラクターの4倍のサイズがあり、16個のブロックで作られている。また、プロペラの回転を表現するために、それぞれの向きで2種類ずつドット絵が作られる豪華な仕様となった。

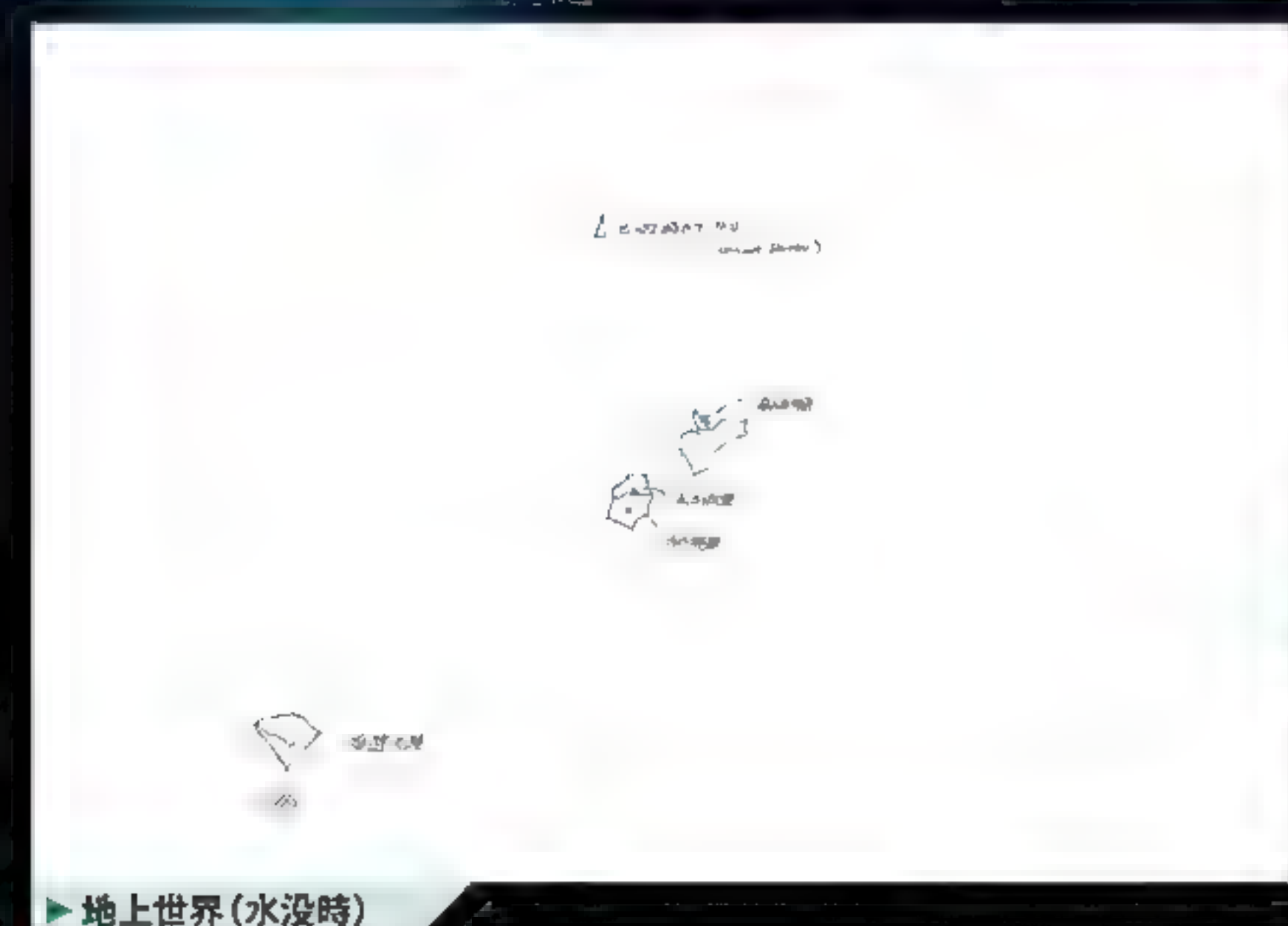
ヒツジ



シナリオ制作作用企画資料

開発初期のワールドマップ

未完成の段階での世界地図。この当時、「ノーチラス号」はバイキングの船の名前で、禁断の地エウレカの入口は、クリスタルタワーとは別の場所にあったようだ。



地上世界（水没時）



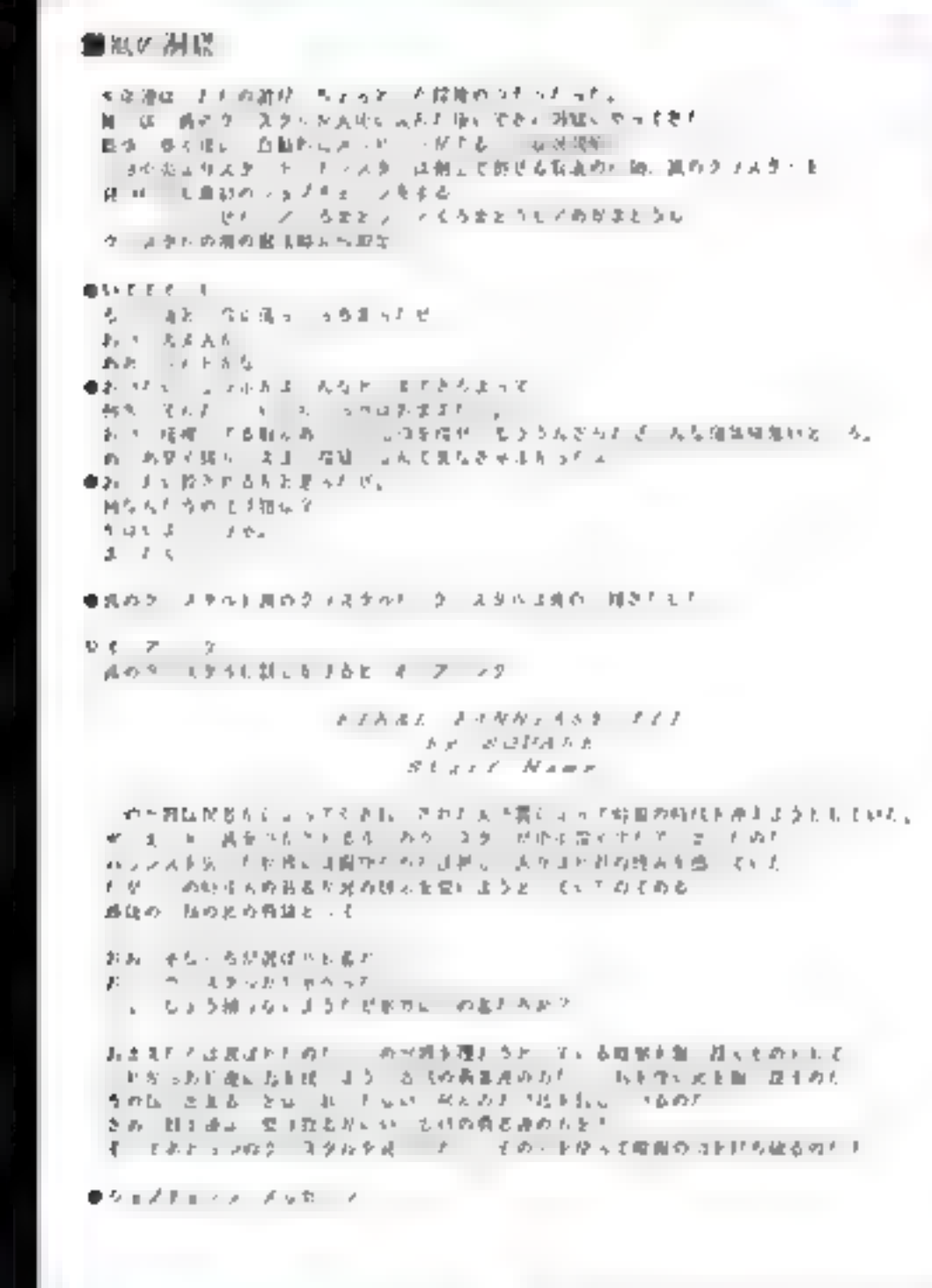
浮遊大陸

地上世界



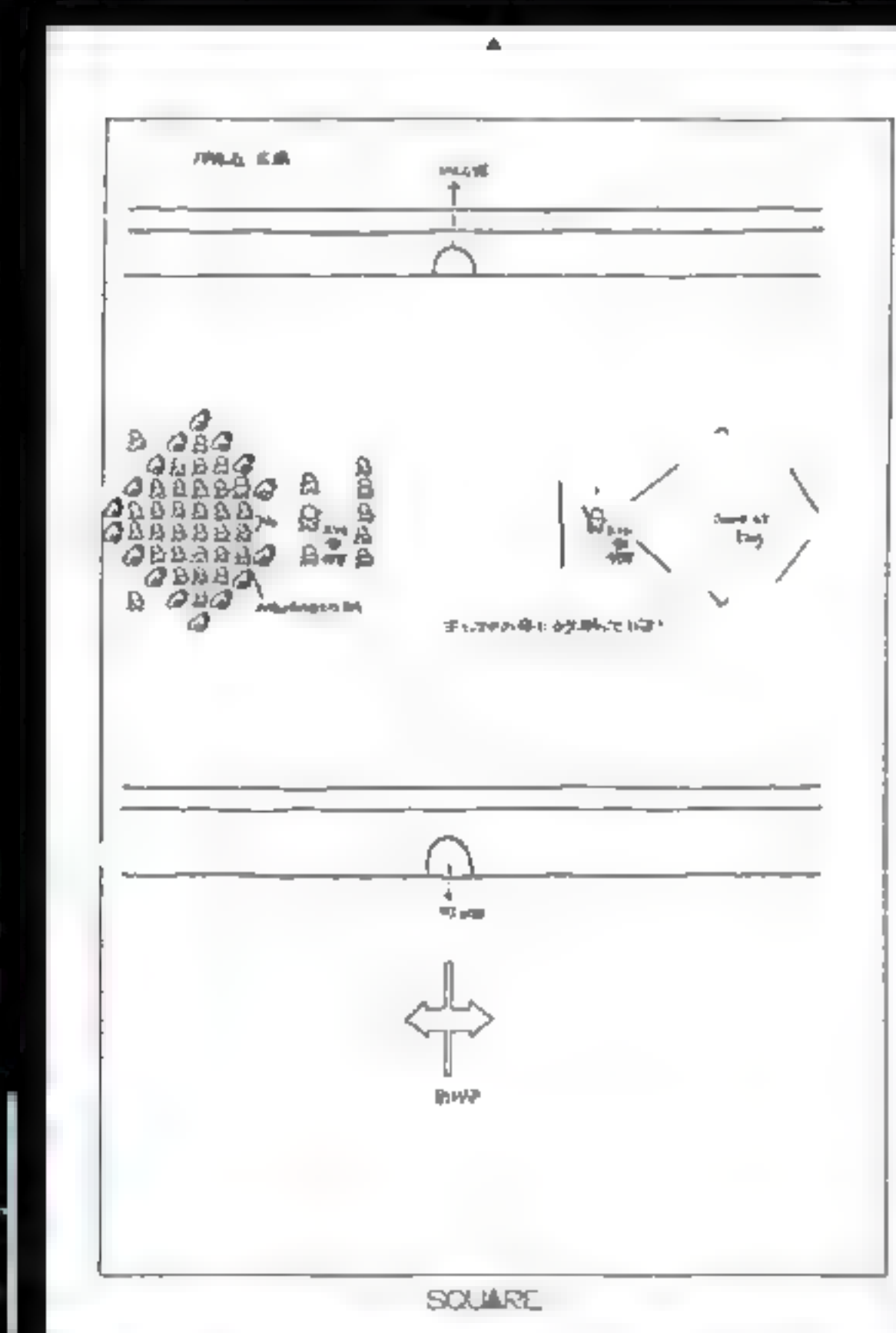
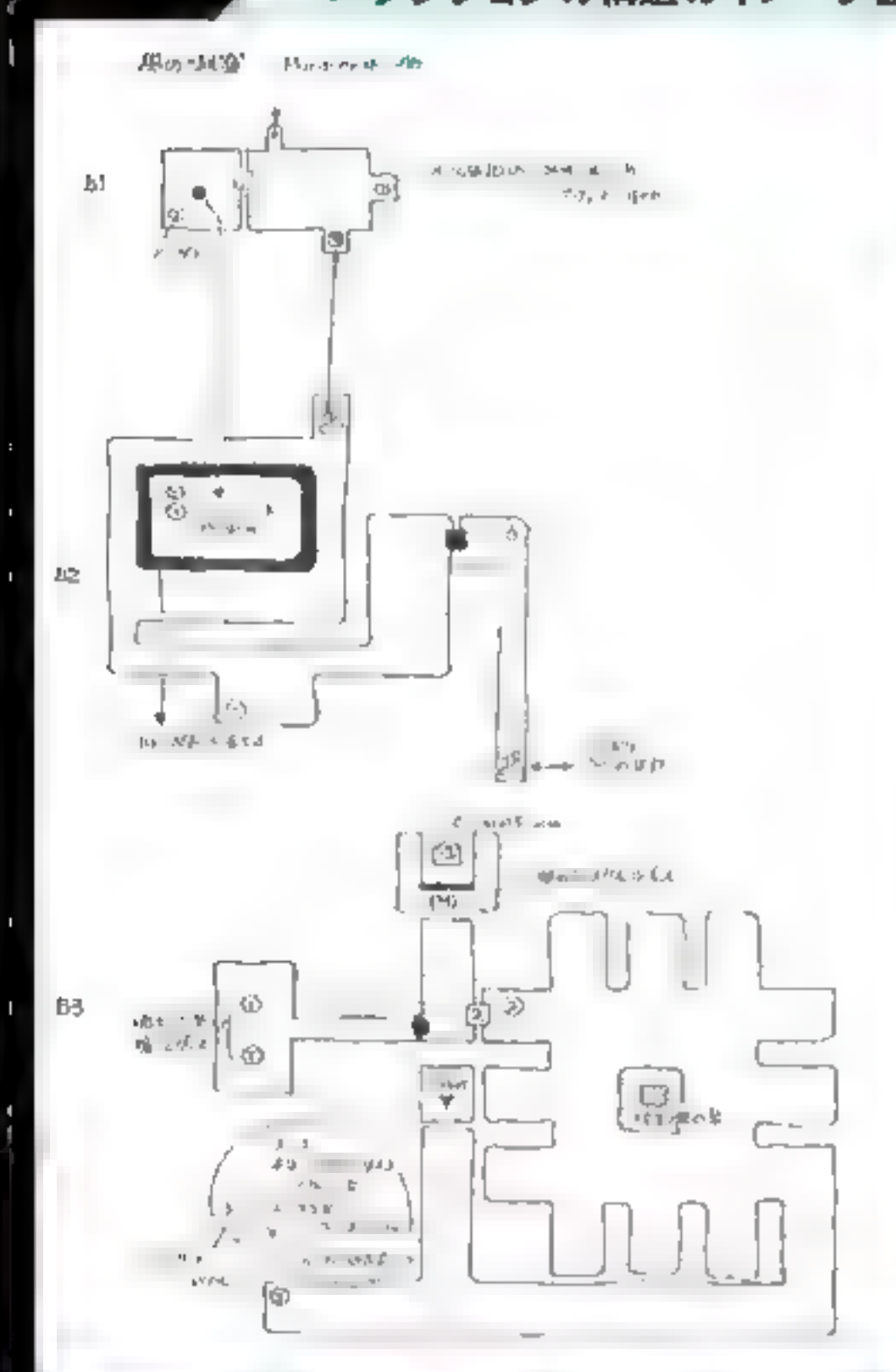
祭壇の洞窟のイベントの初期プロット

最初のダンジョンでのイベントの流れを記したテキストと、ダンジョン内のマップ。実際のゲームではセリフが少し変更されたものの、大筋の流れは変わらない。ダンジョンの構造はまったくちがうが、回復の泉があり、「1回だけ使える魔法グッズ」が2個手に入る点は同じ。



物語のプロット

ダンジョンの構造のイメージ図



サロニア城のマップの初期イメージ

サロニアが「バルム」という仮称で呼ばれていたころのマップのイメージ。左右にわかれてにらみ合う軍陣は、ほぼこのままゲームに採用された。当時は、左側の軍は王様に、右側の軍は王妃に従っているという設定だった。

BGMや効果音のリスト

ゲーム中で使用されるBGMと効果音のリストの一部。伊藤さ
んが「エリゼのために」には、サウンドエフェクト担当の
伊藤裕之氏の演奏を、ミスも含めて再現したことを表している。

music.new

P_1

★曲名

00	0: 1つもののオープニング	01
01	1: クリスタルのあるダンジョン	02
02	2: エリアのテーマ	03
03	3: 星のテーマ	04
04	4: 周囲の村や町や城など	05
05	5: アムルの町	06
06	6: 勝利のテーマ	07
07	7: チョコボのテーマ	08
08	8: じいじのテーマ	09
09	9: チョッパー1, 2, 3	10
10	10: びつとびの村	11
11	11: 周囲の村や町や城など	12
12	12: 生きている星	13
13	13: あせりのショートミュージック	14
14	14: 海底神殿	15
15	15: ただの町	16
16	16: 星のテーマ	17
17	17: フランツァー2	18
18	18: 星のテーマ	19
19	19: 星のテーマ	20
20	20: 星のテーマ	21
21	21: 星のテーマ	22
22	22: 星のテーマ	23
23	23: 星のテーマ	24
24	24: 星のテーマ	25
25	25: 星のテーマ	26
26	26: 星のテーマ	27
27	27: 星のテーマ	28
28	28: 星のテーマ	29
29	29: 星のテーマ	30
30	30: 星のテーマ	31
31	31: 星のテーマ	32
32	32: 星のテーマ	33
33	33: 星のテーマ	34
34	34: 星のテーマ	35
35	35: 星のテーマ	36
36	36: 星のテーマ	37
37	37: 星のテーマ	38
38	38: 星のテーマ	39
39	39: 星のテーマ	40
40	40: 星のテーマ	41
41	41: 星のテーマ	42
42	42: 星のテーマ	43
43	43: 星のテーマ	44
44	44: 星のテーマ	45
45	45: 星のテーマ	46
46	46: 星のテーマ	47
47	47: 星のテーマ	48
48	48: 星のテーマ	49
49	49: 星のテーマ	50
50	50: 星のテーマ	51
51	51: 星のテーマ	52
52	52: 星のテーマ	53
53	53: 星のテーマ	54
54	54: 星のテーマ	55
55	55: 星のテーマ	56
56	56: 星のテーマ	57
57	57: 星のテーマ	58
58	58: 星のテーマ	59
59	59: 星のテーマ	60
60	60: 星のテーマ	61
61	61: 星のテーマ	62
62	62: 星のテーマ	63
63	63: 星のテーマ	64
64	64: 星のテーマ	65
65	65: 星のテーマ	66
66	66: 星のテーマ	67
67	67: 星のテーマ	68
68	68: 星のテーマ	69
69	69: 星のテーマ	70
70	70: 星のテーマ	71
71	71: 星のテーマ	72
72	72: 星のテーマ	73
73	73: 星のテーマ	74
74	74: 星のテーマ	75
75	75: 星のテーマ	76
76	76: 星のテーマ	77
77	77: 星のテーマ	78
78	78: 星のテーマ	79
79	79: 星のテーマ	80
80	80: 星のテーマ	81
81	81: 星のテーマ	82
82	82: 星のテーマ	83
83	83: 星のテーマ	84
84	84: 星のテーマ	85
85	85: 星のテーマ	86
86	86: 星のテーマ	87
87	87: 星のテーマ	88
88	88: 星のテーマ	89
89	89: 星のテーマ	90
90	90: 星のテーマ	91
91	91: 星のテーマ	92
92	92: 星のテーマ	93
93	93: 星のテーマ	94
94	94: 星のテーマ	95
95	95: 星のテーマ	96
96	96: 星のテーマ	97
97	97: 星のテーマ	98
98	98: 星のテーマ	99
99	99: 星のテーマ	100

music.new

P_2

35	35: チョコボの星	39
36	36: 星のテーマ	40
37	37: エンディング1	41
38	38: エンディング2	42
39	39: エンディング3	43
40	40: エンディング4	44
41	41: エンディング5	45
42	42: エンディング6	46
43	43: エンディング7	47
44	44: エンディング8	48
45	45: エンディング9	49
46	46: エンディング10	50
47	47: エンディング11	51
48	48: エンディング12	52
49	49: エンディング13	53
50	50: エンディング14	54
51	51: エンディング15	55
52	52: エンディング16	56
53	53: エンディング17	57
54	54: エンディング18	58
55	55: エンディング19	59
56	56: エンディング20	60
57	57: エンディング21	61
58	58: エンディング22	62
59	59: エンディング23	63
60	60: エンディング24	64
61	61: エンディング25	65
62	62: エンディング26	66
63	63: エンディング27	67
64	64: エンディング28	68
65	65: エンディング29	69
66	66: エンディング30	70
67	67: エンディング31	71
68	68: エンディング32	72
69	69: エンディング33	73
70	70: エンディング34	74
71	71: エンディング35	75
72	72: エンディング36	76
73	73: エンディング37	77
74	74: エンディング38	78
75	75: エンディング39	79
76	76: エンディング40	80
77	77: エンディング41	81
78	78: エンディング42	82
79	79: エンディング43	83
80	80: エンディング44	84
81	81: エンディング45	85
82	82: エンディング46	86
83	83: エンディング47	87
84	84: エンディング48	88
85	85: エンディング49	89
86	86: エンディング50	90
87	87: エンディング51	91
88	88: エンディング52	92
89	89: エンディング53	93
90	90: エンディング54	94
91	91: エンディング55	95
92	92: エンディング56	96
93	93: エンディング57	97
94	94: エンディング58	98
95	95: エンディング59	99
96	96: エンディング60	100

以上が、これまでの変更点です。
これから先は、新入りです。可愛がってあげてね。

00	00: 宿屋のベッド音楽	(SM)
19	19: デュラコボのテーマ	(ループしてきます。)
1A	1A: アムルの町での宿屋のダンス	(ループせずに、終わります。)
1B	1B: ムネの宿屋音楽	(同上)
1C	1C: 宿屋のダンス	(同上)
70	70: 特選 #37 エンディング2 FADE IN & OUT	

★効果音

00(00)	0: 大砲
01(01)	1: バイオ
02(02)	2: 攻撃
03(03)	3: ドア
04(04)	4: 2階 (海上)
05(05)	5: メニュー選択
06(06)	6: BEEP
07(07)	7: 分岐
08(08)	8: DORAIN
09(09)	9: 宝箱
0A(0A)	10: 敵の
0B(0B)	11: 壁を壊す
0C(0C)	12: リングを手に取る
0D(0D)	13: WE KILL
0E(0E)	14: 敵の
0F(0F)	15: おどかし
10(10)	16: たいあたり (ジョッパー1)
11(11)	17: DEATHの魔法
12(12)	18: 敵の
13(13)	19: 敵の
14(14)	20: 敵の
15(15)	21: 敵の
16(16)	22: 敵の
17(17)	23: 敵の
18(18)	24: 敵の
19(19)	25: 敵の
1A(1A)	26: 敵の
1B(1B)	27: 敵の

武器のアニメーションの仕様書

武器で攻撃したときのエフェクトに関する仕様書。武器の種類ごとの詳細が、1ドット単位で確認できる。

石井浩一氏が手がけたイラスト

石井氏が描いた、かわいらしいジョブキャラクターのイラスト。当時の雑誌や攻略本に掲載されたイラストの多くは、石井氏をはじめとする開発スタッフが手がけていた。



デバッグに関する報告書

最新の地エウレカからクリスタルタワーへもどり、「デジョン」を1フロア移動する設定で使うと、謎の宿屋(?)へ行けるという有名な裏技についての報告書。開発中の段階で指摘されていたが、「OK」と大書きされていたとおり、そのまま残って問題ないと判断された。

OCT 3 90 WED 20:24 NASIR GEBELLI

NAS

To : Mr. TANAKA

I'll send you the updated version of FF2 and FF3. Although it's not the final version, but it should be sufficient for testing.
The special alpha table(cc,th,...) location is at the end of program in the last BANK, before BATTLE-ROT.

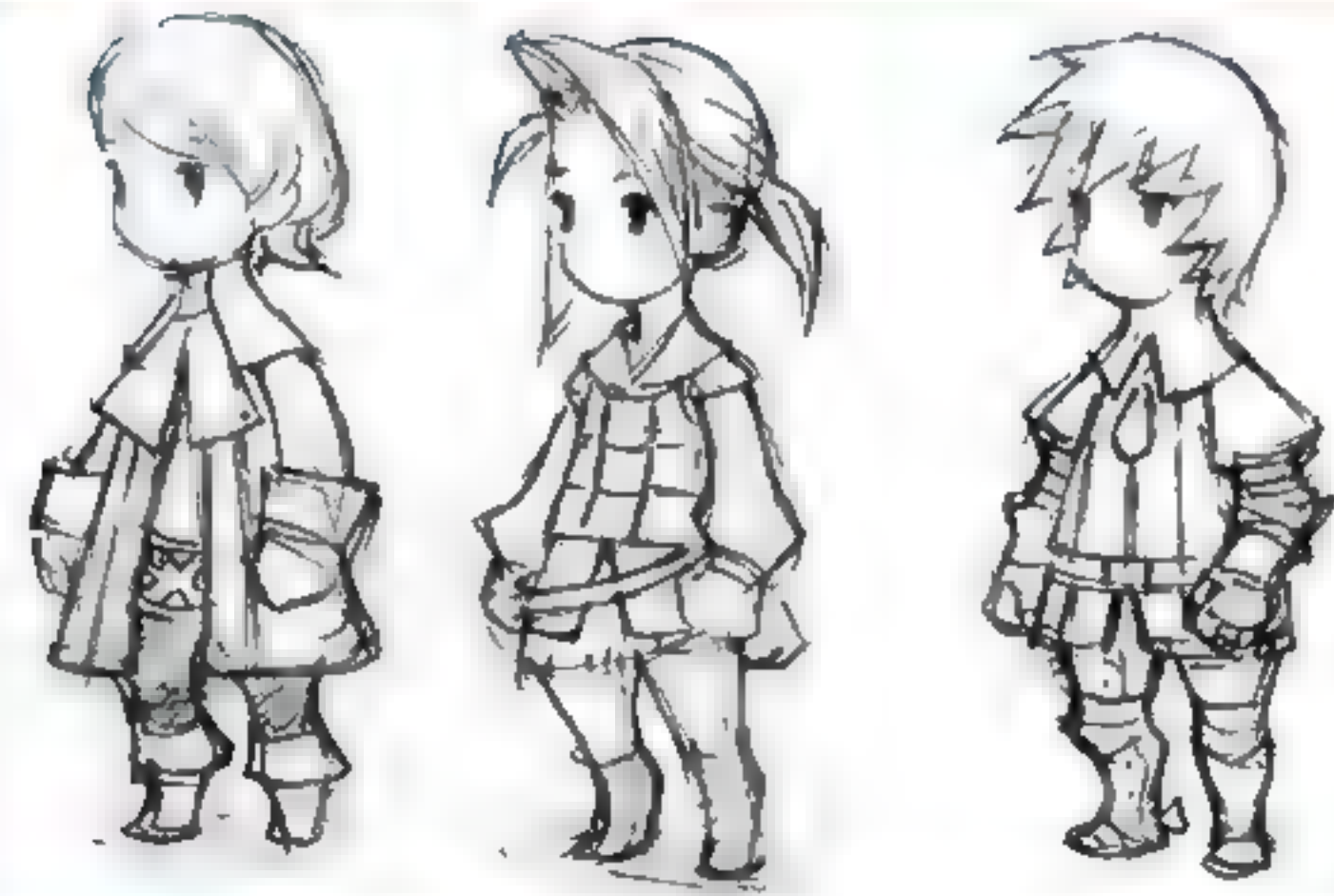
NAS.
Nasir Gebelli

ナーシャ・ジベリ氏からのFAX

ナーシャ・ジベリ氏からゲームシステムデザイン担当の田中弘道氏へ送られたFAXの一部。右下のものは、FAXの末尾に添えられたナーシャ氏のサインだ。

リメイク版イラスト原画

リメイク版のキャラクターデザイナー・吉田明彦氏による、ジョブごとのデザインの原画。ここからさらにデザインが変更されたジョブもある。

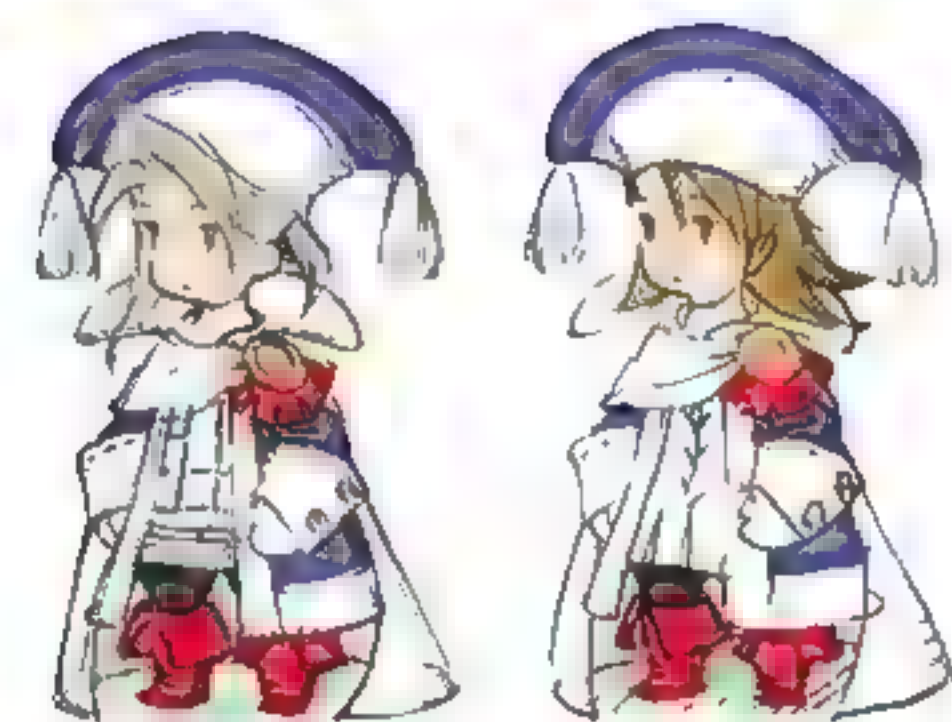


すっぴん

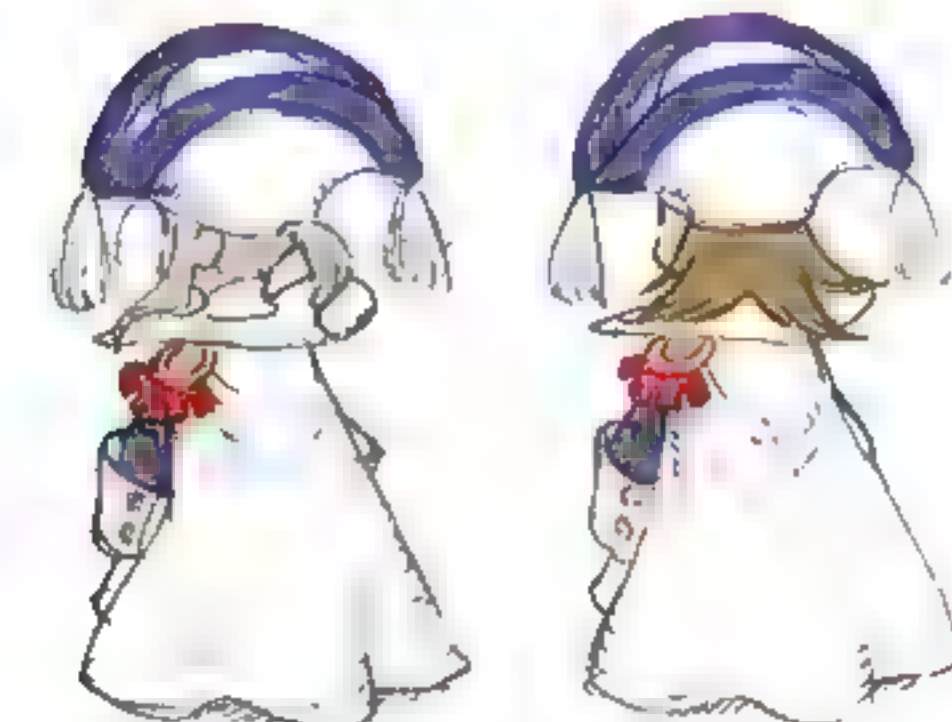
各ジョブデザイン①



※左からモンク、空手家、忍者、学者、初期デザインの賢者



賢者

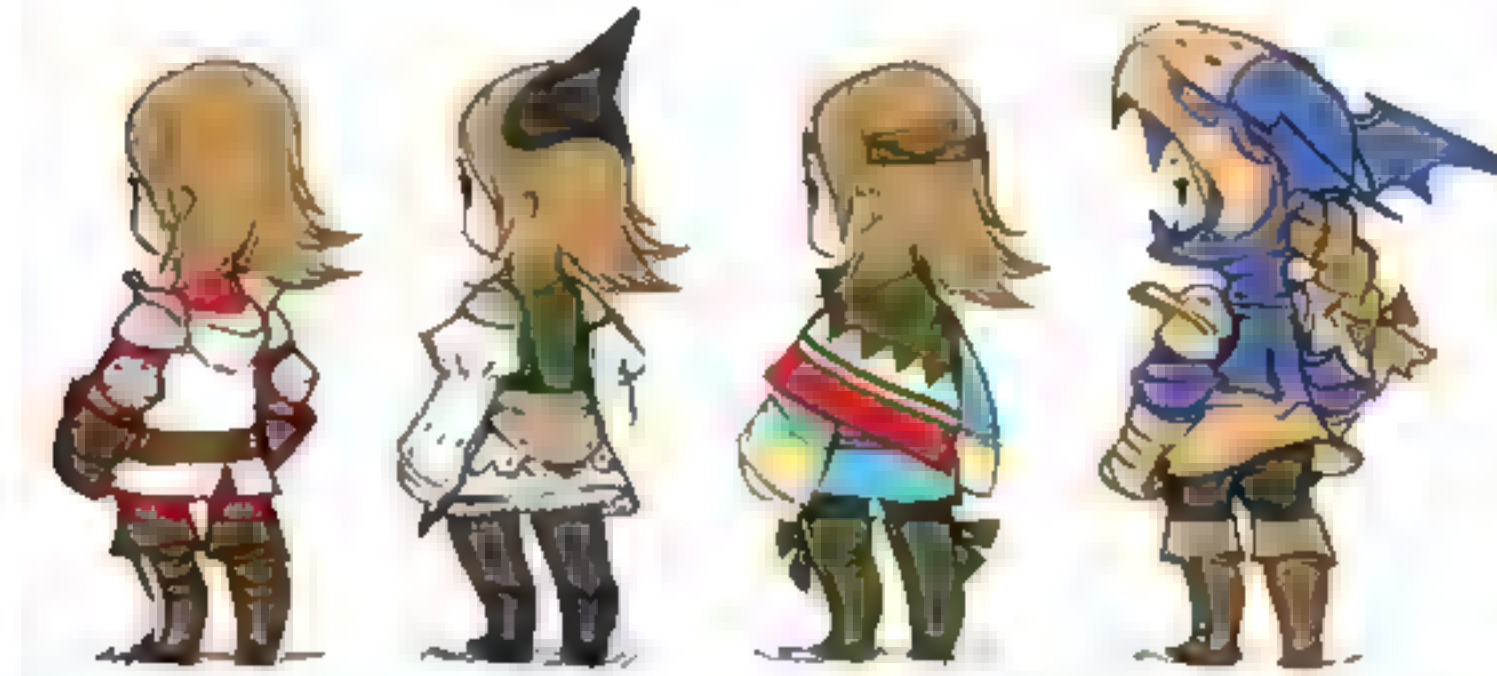


左のイラストに描かれている賢者のデザインは、まだ原案のもの。完成版に近い上のイラストと見くらべてみると、大幅な変更があったことがわかる。そのほか、忍者のルーネスの髪が頭巾のなかに収められていたり、黒魔道士のレフィアの胸元のリボンが水色ではなく赤色だったりと、こまかな点が完成版とちがう。

各ジョブデザイン②



※左から風水師、シーフ、神人、黒魔道士、魔界幻士



各ジョブデザイン③

※左から騎士、空手家、吟遊詩人、初期デザインの竜騎士



※左からパイキング、魔人、導師、たまねぎ剣士、赤魔道士

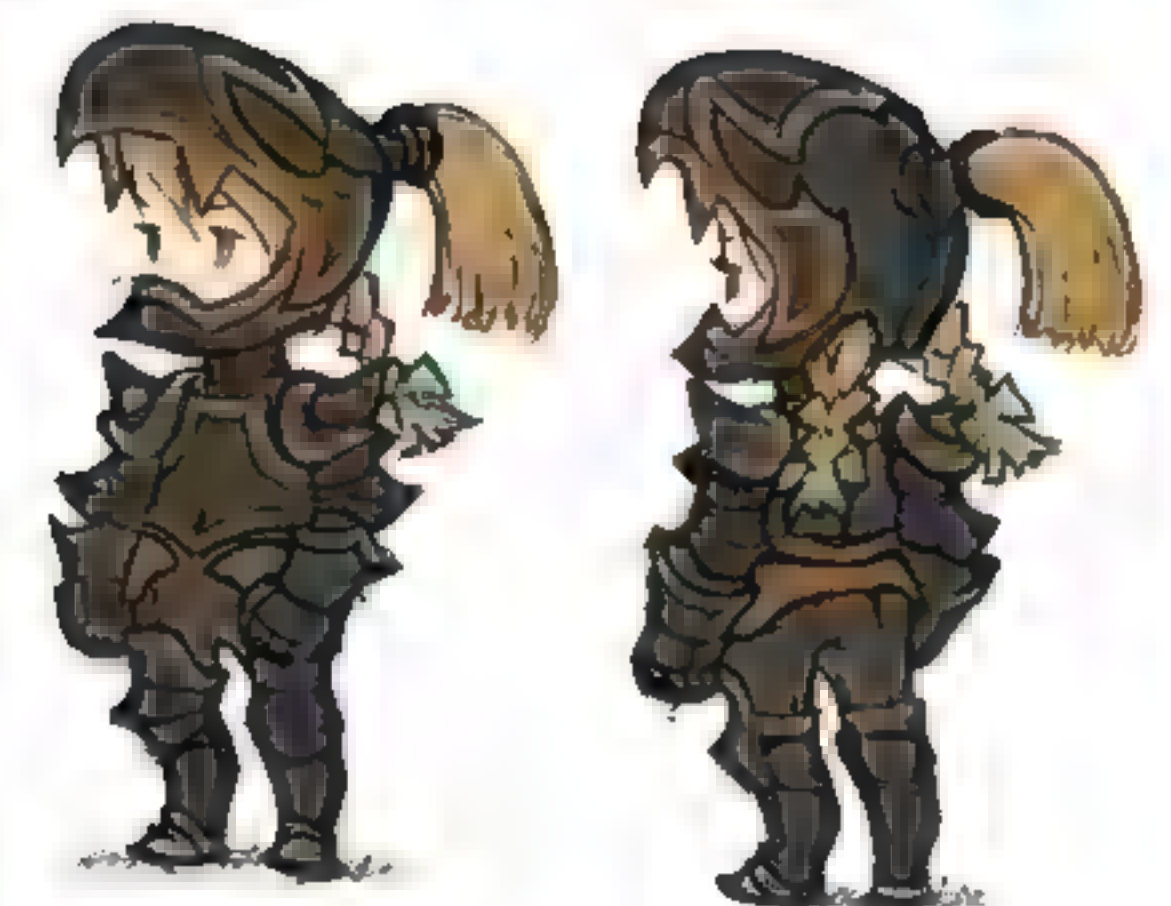
各ジョブデザイン④



竜騎士

騎士とたまねぎ剣士は、配色が完成版とかなり異なる。竜騎士は、兜や翼のデザインが左のイラストから大きく変わって上のイラストの形になり、さらに、完成版になる過程で、リボンと腰布の色が水色に変更された。

魔剣士



サラ姫



P.104のイラストと見くらべてみると、天野喜孝氏によって描かれた要素が忠実に取り入れられていることがわかる。目立つアレンジは、額の左右にたらしめた飾り布が大きくなっている点。

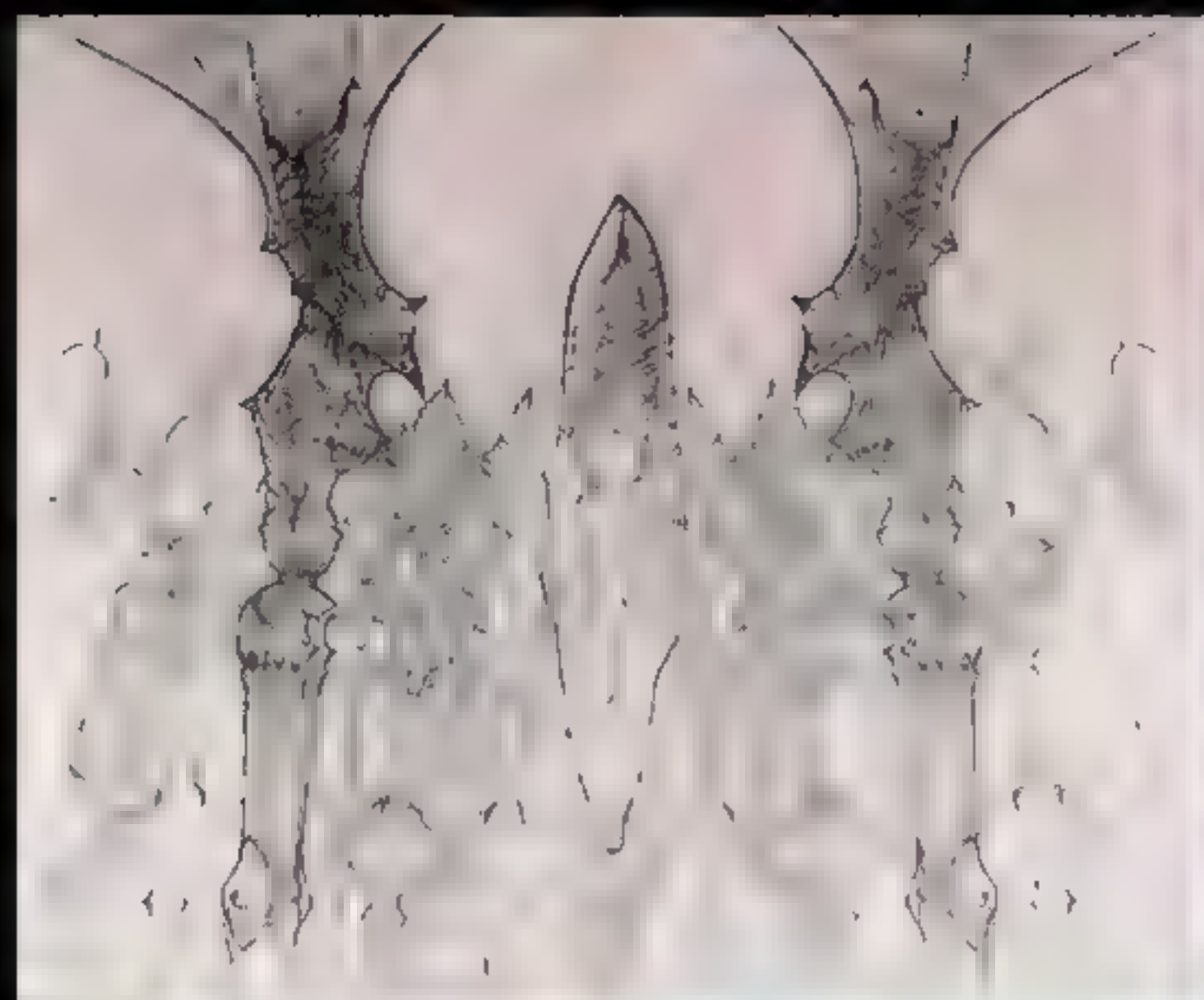
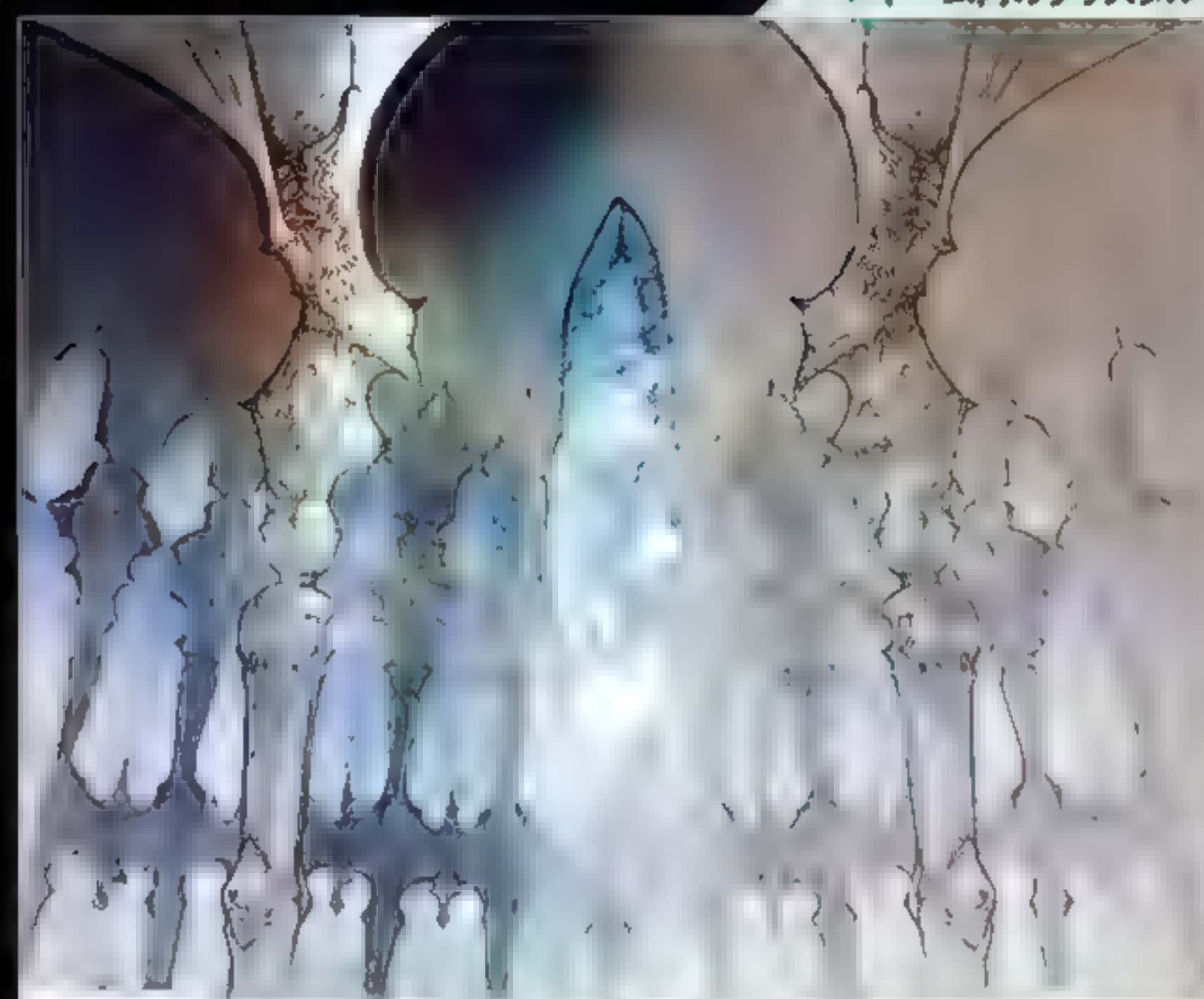
リメイク版ムービー用素材

リメイク版用のムービーを作るときに、イメージのもととなったイラスト素材。サスーン城やドーム内のクリスタルは、ほぼこのままのカットがムービー内に登場している。

▶ サスーン城

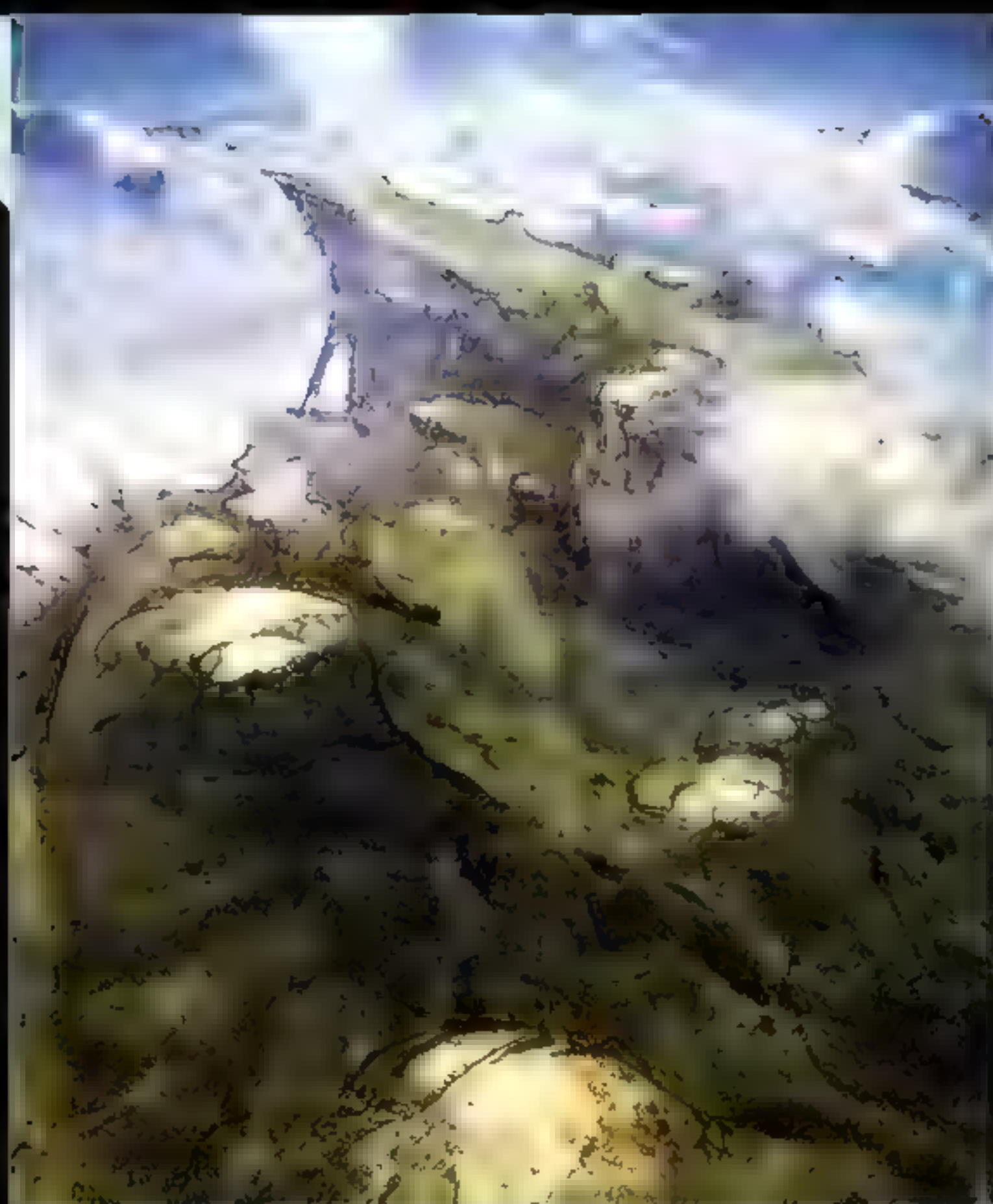


▶ ドーム内のクリスタル

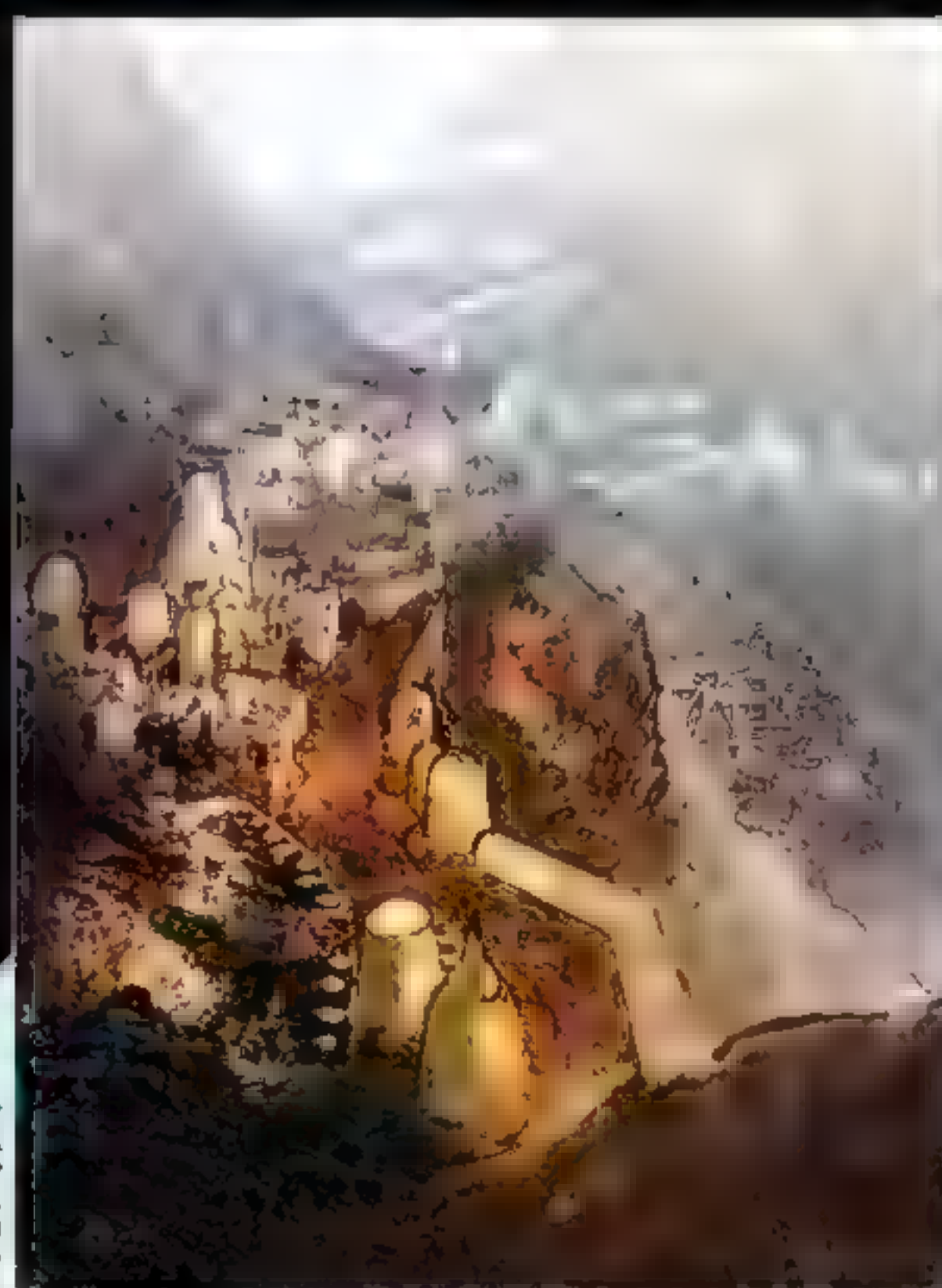


▶ ドーム内のクリスタル(下絵)

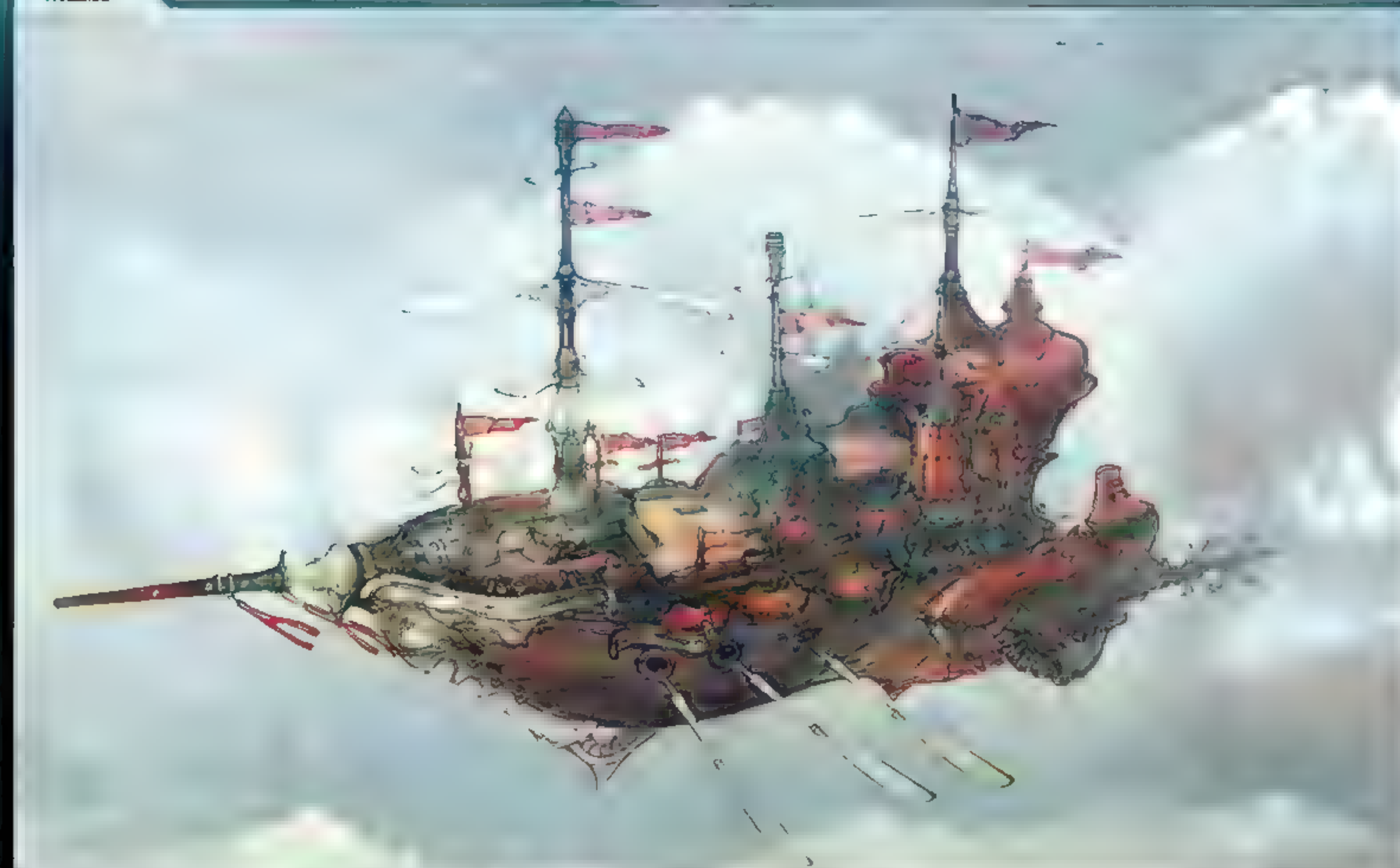
▼ 高原



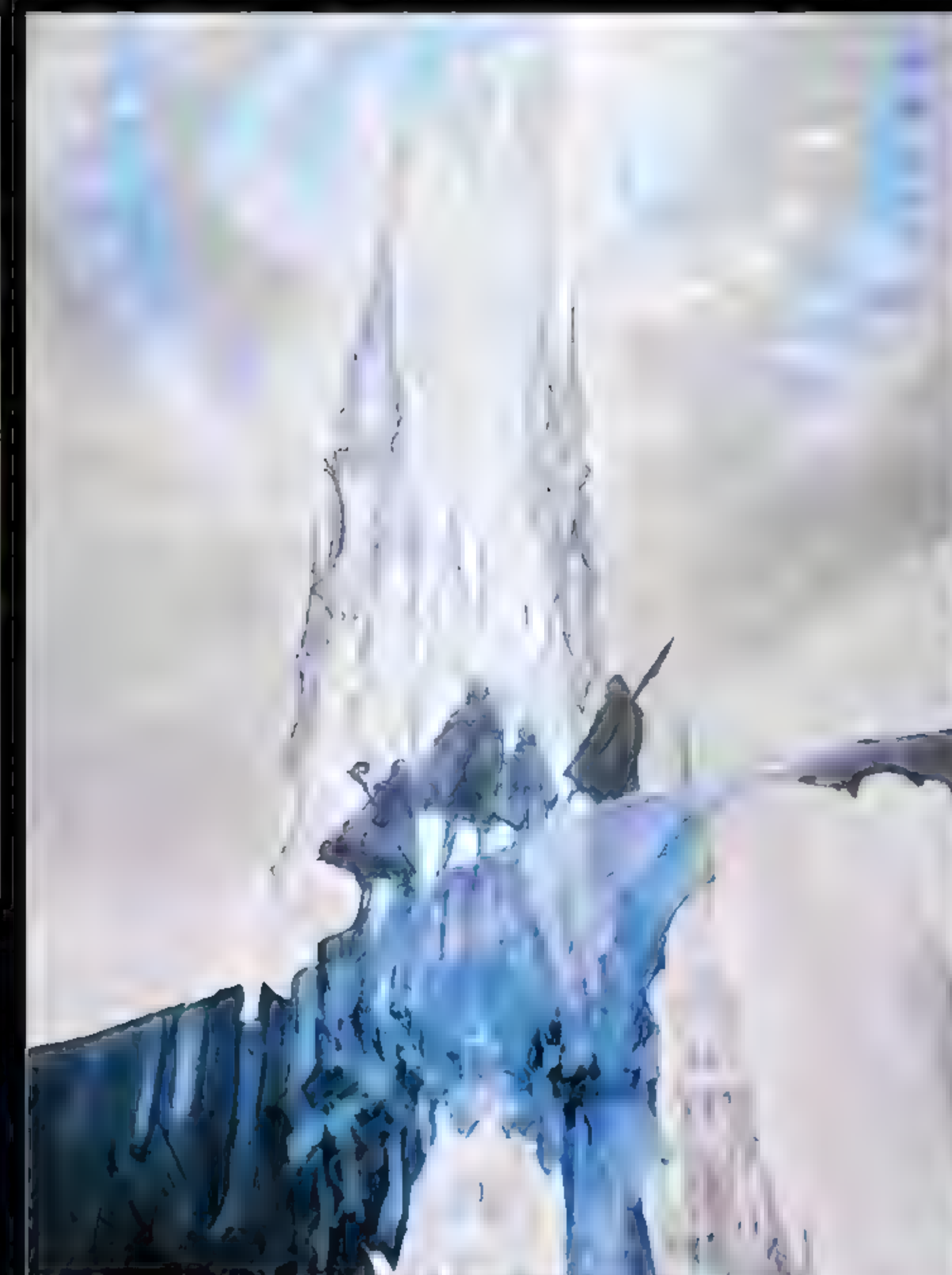
▼ 古代人の村



▶ 飛空艇

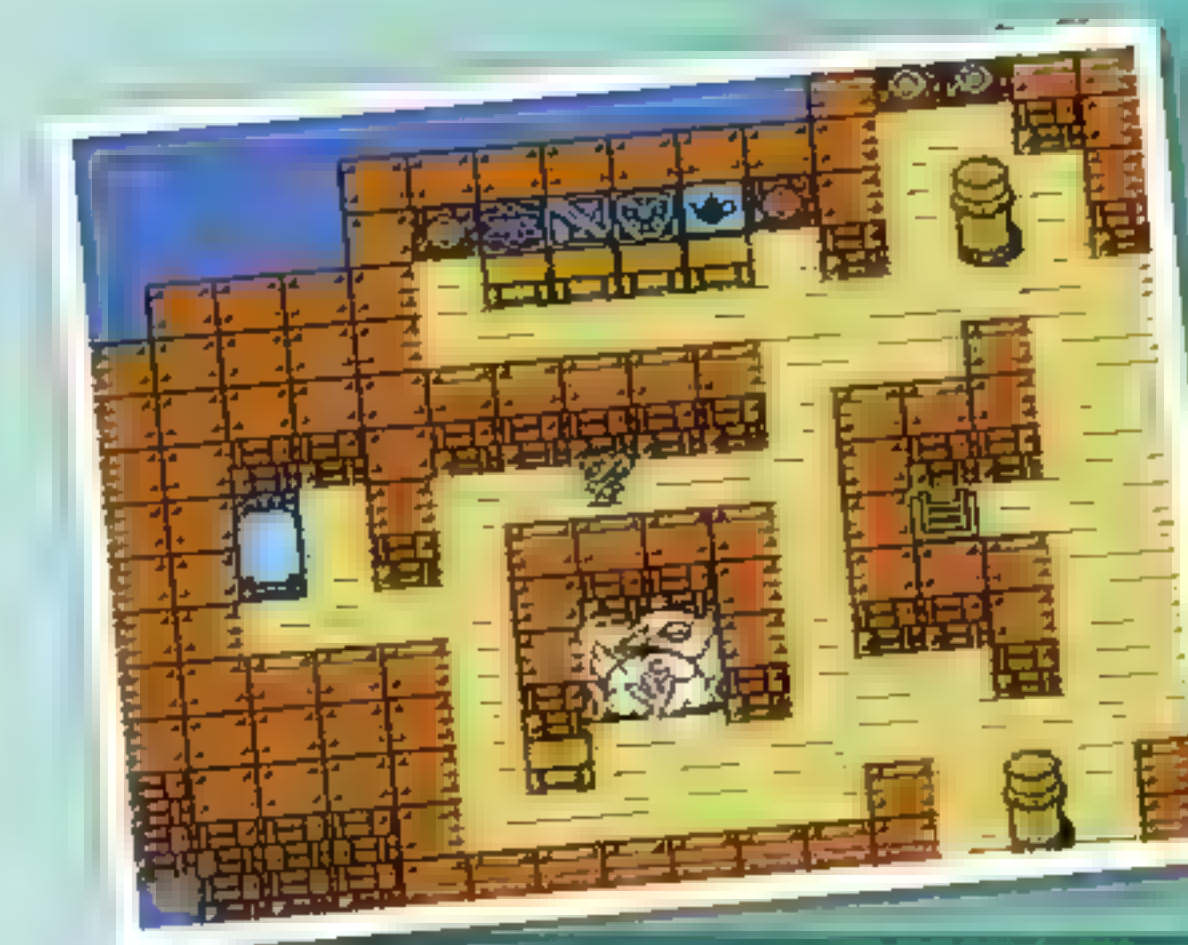


▶ ハインの城

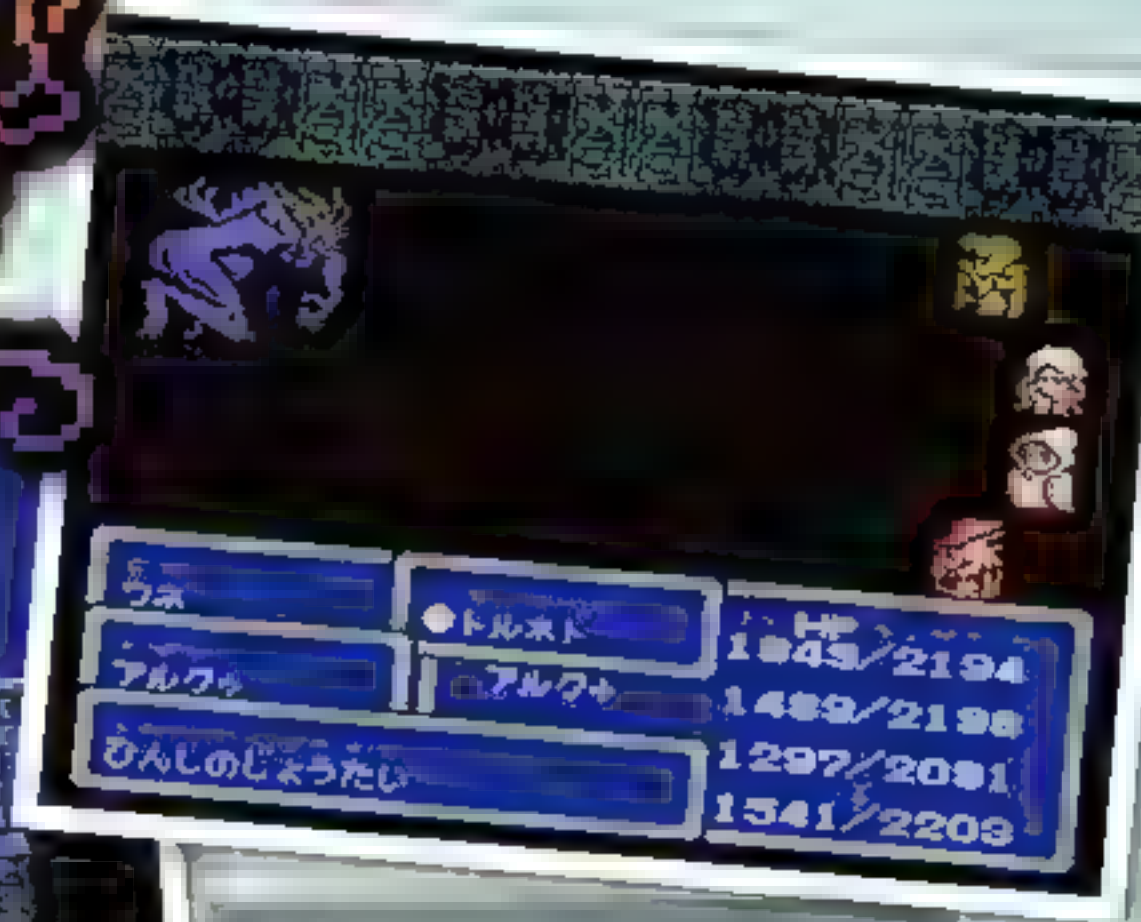
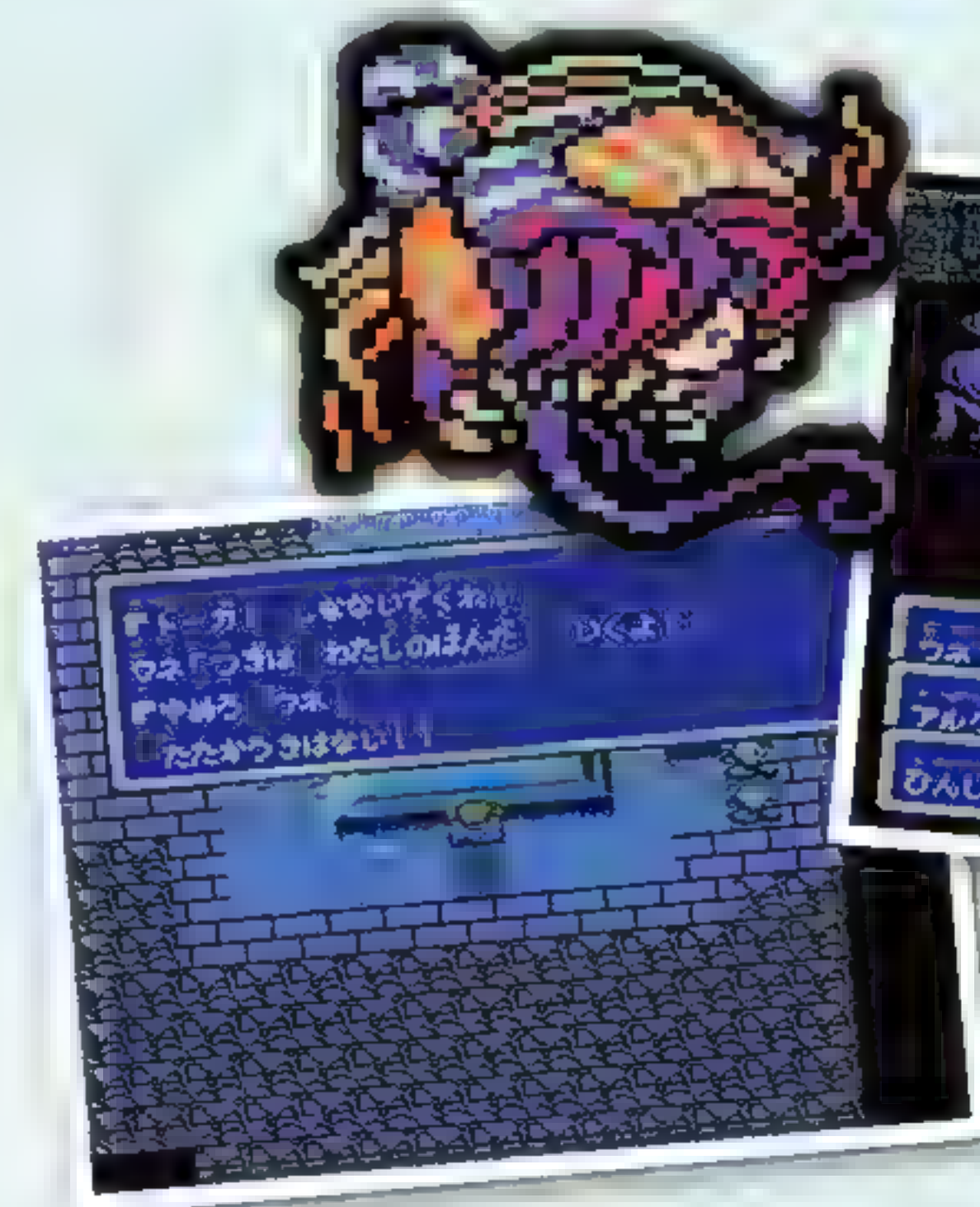
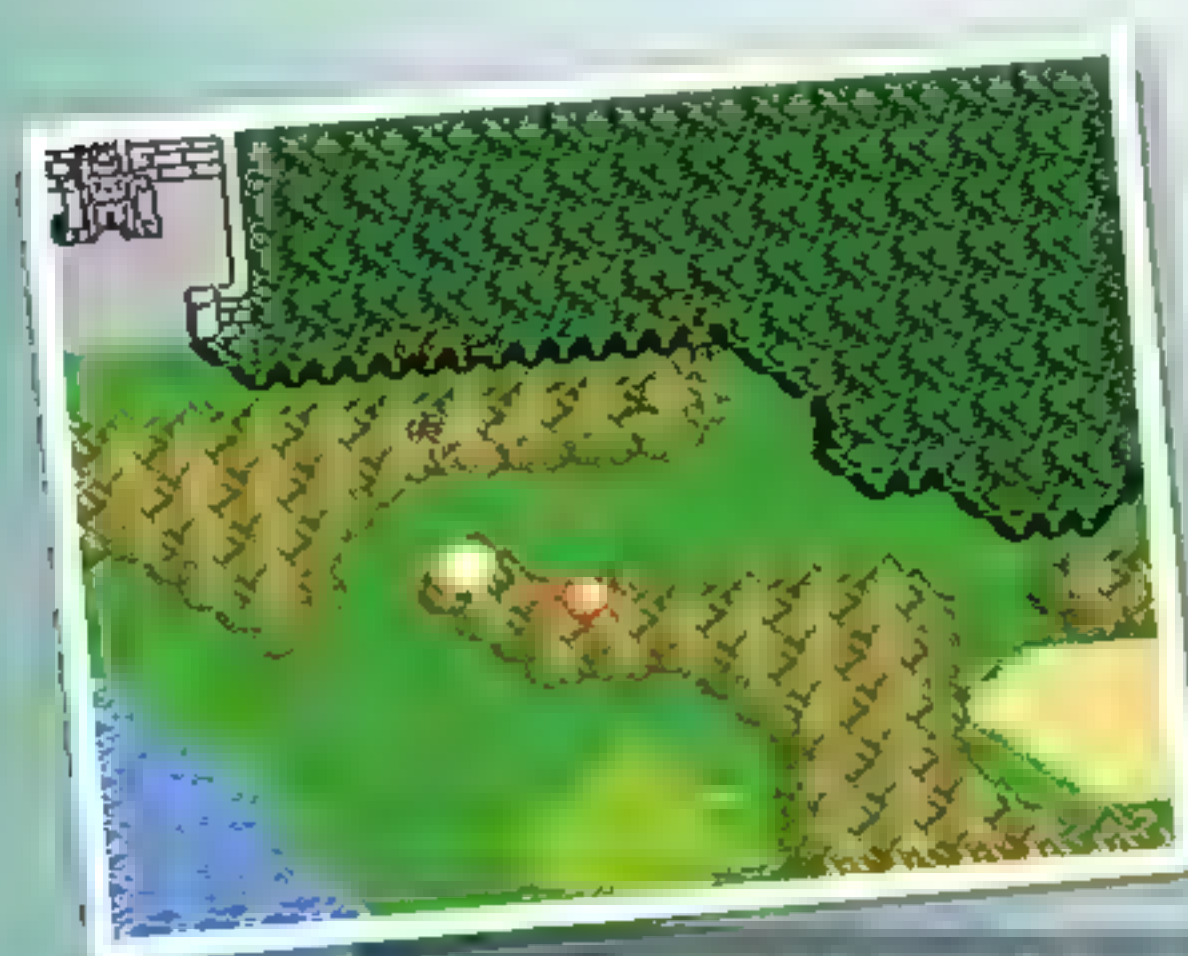


▶ クリスタルタワー

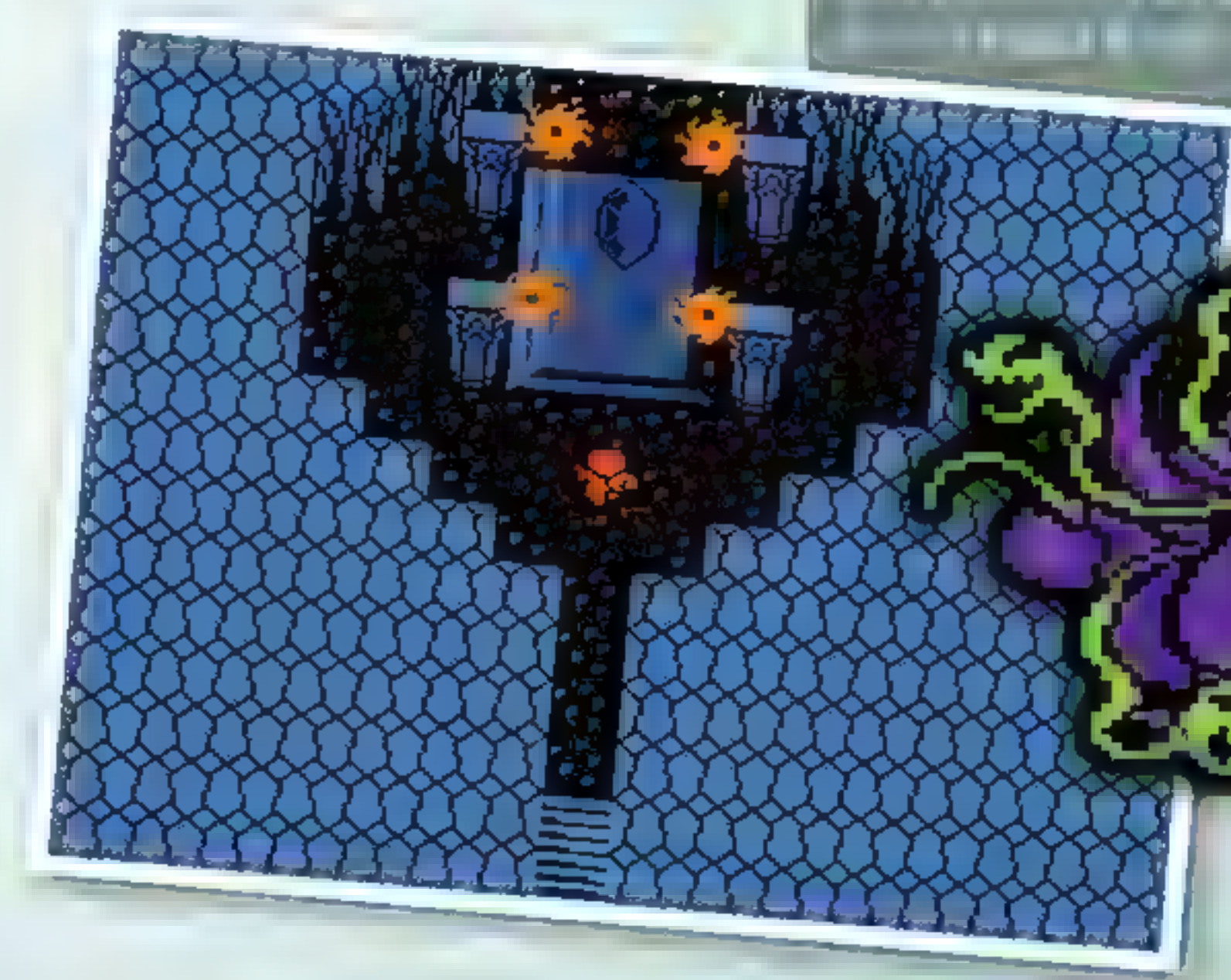
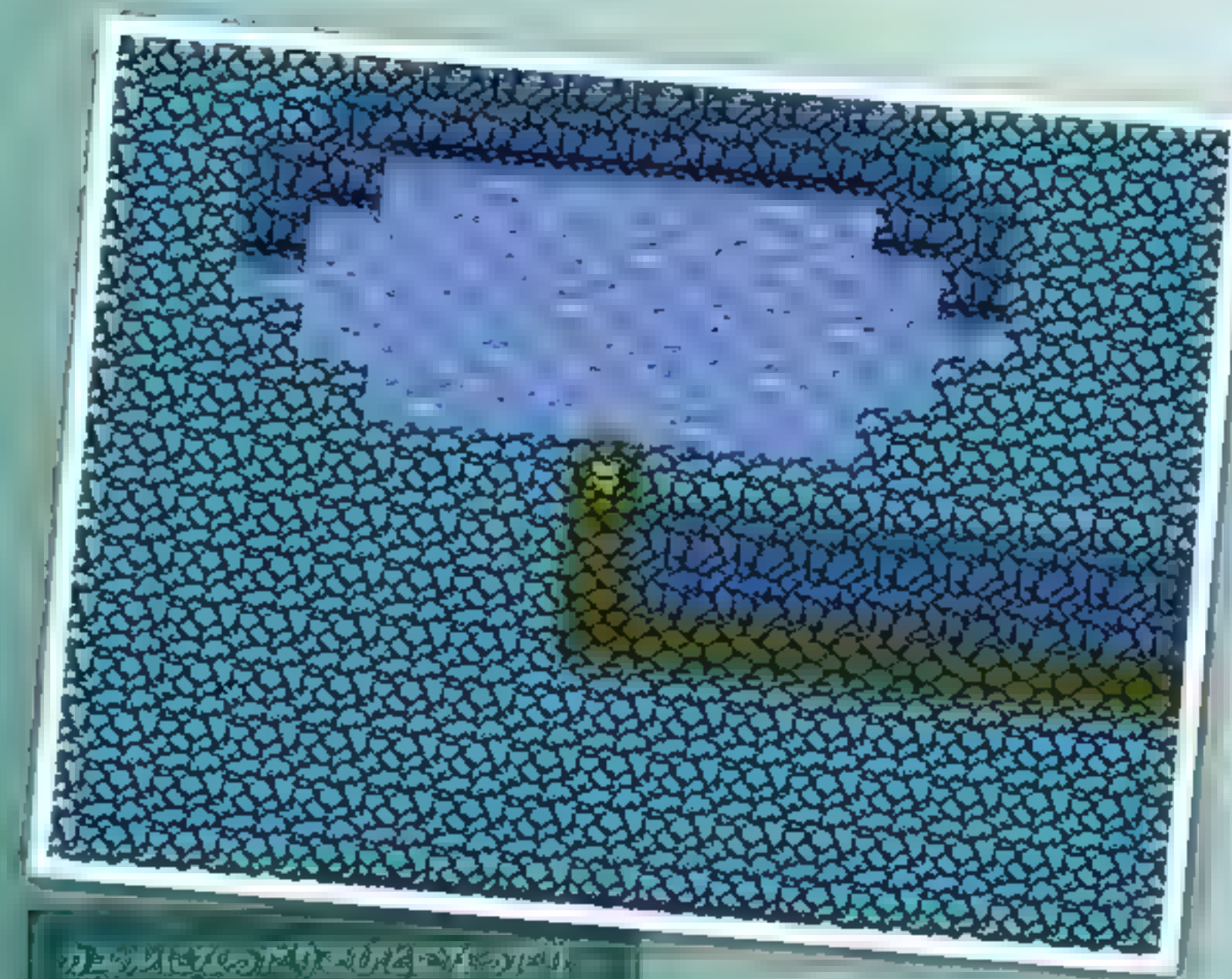
MEMORIES OF FINAL FANTASY III



「クラウド、バレット、ティファ、バード、クラウドの速度も捨てがたい」
——インビンシブルにて

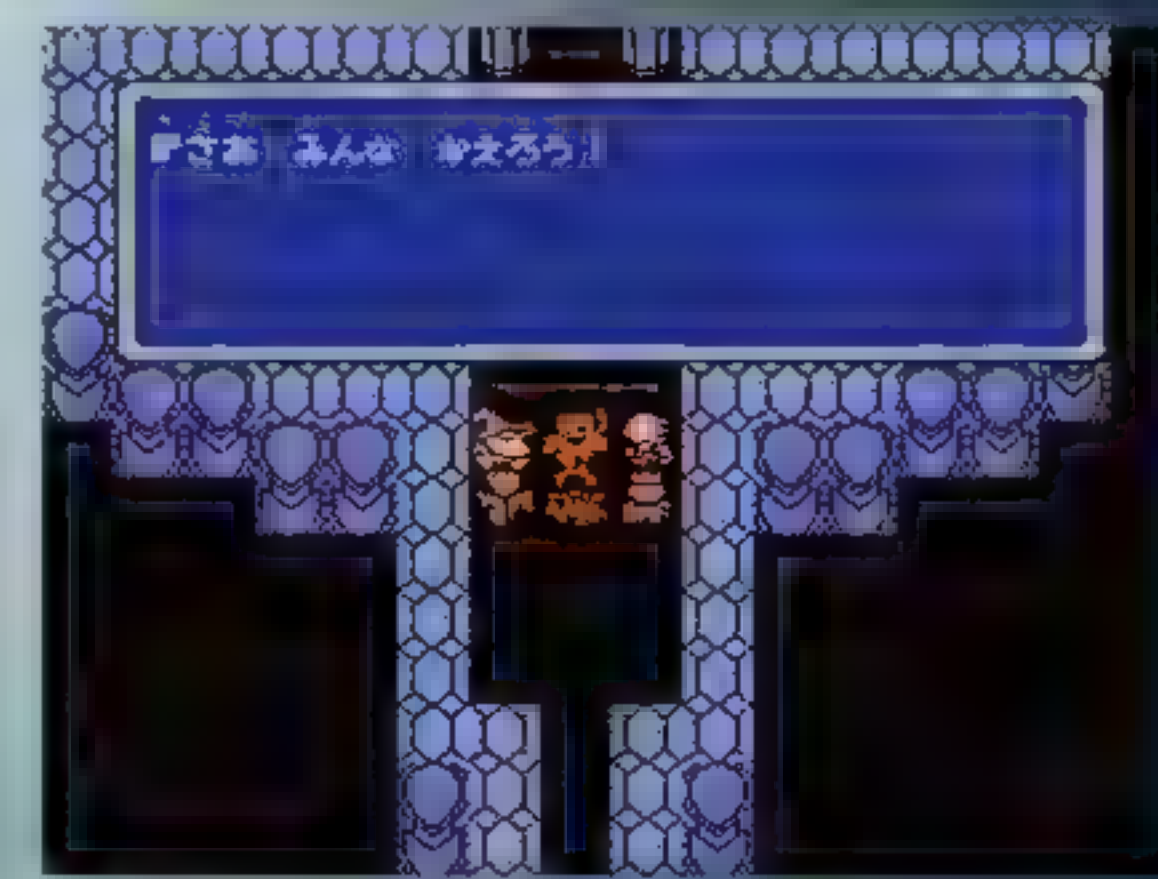


「クラウド、バレット、ティファ、バード、クラウドの速度も捨てがたい」
——インビンシブルにて



クラウド、バレット、ティファ、バード、クラウドの速度も捨てがたい
魔法で姿を変えてのクラウドの攻撃
——インビンシブルにて

4本の牙をそろえぬま、立ち並ぶ石像のあいだへ突入。
光の戦士ここに散る。
——クリスタルタワー周辺にて



FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV



高い物語性とATBが以降のシリーズの定番に

4作目にして対応機種がスーパーファミコンになり、映像や音楽による演出面がパワーアップ。月の民の血を引くセシルの成長を軸にした深い人間ドラマが描かれるほか、新システムとしてATB(アクティブタイムバトル)が初登場した。2008年には、本作の十数年後が舞台の「FFIV ジ・アフター」がリリースされている。



スーパーファミコン ファイナルファンタジーIV 発売日●1991年7月19日 価格●9,240円	スーパーファミコン ファイナルファンタジーIV リーディングガイド 発売日●1991年10月29日 価格●9,450円	プレイステーション ファイナルファンタジーIV 発売日●1997年3月21日 価格●5,040円 ※コンビニエンスストアのみで販売	プレイステーション ファイナルファンタジーIV コレクション 発売日●1999年3月11日 価格●7,140円	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジーIV コレクション アニバーサリーパッケージ 発売日●1999年3月11日 価格●9,240円
ワンダースワンカラー ファイナルファンタジーIV 発売日●2002年3月28日 価格●5,460円	ゲームボーイアドバンス ファイナルファンタジーIV アドバンス 発売日●2005年12月15日 価格●5,040円	ゲームボーイアドバンス (本体同梱版) ファイナルファンタジーIV アドバンス +天野喜孝デザインGBミクロ FFモデル同梱セット 発売日●2005年12月15日 価格●17,200円	ニンテンドーDS ファイナルファンタジーIV 発売日●2007年12月20日 価格●5,980円	Wii/Wii U (バーチャルコンソール) ファイナルファンタジーIV (スーパーファミコン版) 発売日●2009年8月4日 価格●900Wiiポイント(800円相当)
iモード ファイナルファンタジーIV 発売日●2009年10月5日 価格●800ポイント(840円相当)	EZweb ファイナルファンタジーIV 発売日●2009年12月10日 価格●800ポイント(840円相当)	Yahoo!ケータイ ファイナルファンタジーIV 発売日●2010年1月13日 価格●800ポイント(840円相当)	ニンテンドーDS (アルティメットヒッツ版) ファイナルファンタジーIV 発売日●2010年3月4日 価格●2,940円	プレイステーション・ポータブル ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション 発売日●2011年3月24日 価格●5,980円
プレイステーション・ポータブル (限定版) ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション アルティメットパック 発売日●2011年3月24日 価格●9,445円 ※スクウェア・エニックス e-STOREのみで販売	プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ダウンロード版) ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション (プレイステーション・ポータブル版) 発売日●2011年3月24日 価格●4,980円 ※2012年7月5日より2,100円	プレイステーション3/ プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ゲームアーカイブス) ファイナルファンタジーIV (プレイステーション版) 発売日●2012年6月27日 価格●1,200円 ※PS Vitaは2012年8月28日より対応	プレイステーション・ポータブル (アルティメットヒッツ版) ファイナルファンタジーIV コンプリートコレクション 発売日●2012年7月5日 価格●2,940円	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジー 25th ANNIVERSARY ULTIMATE BOX 発売日●2012年12月18日 価格●35,000円 ※スクウェア・エニックス e-STOREのみで予約限定販売

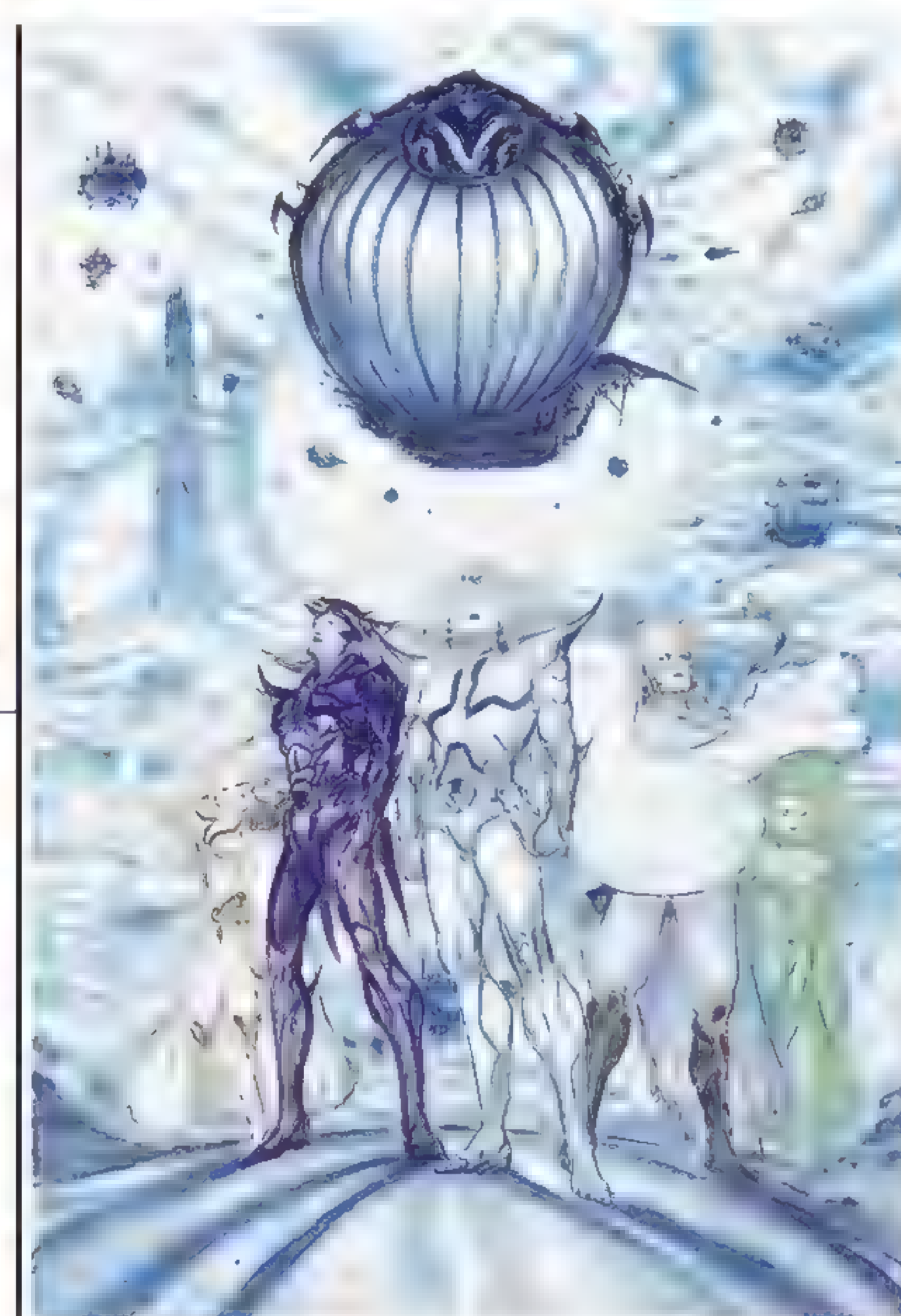
IMAGE ART

『暗黒騎士と
聖騎士』
セシル



セシルとローザとカイン

仲間たち
(DS版パッケージイラスト)



STORY OF FINAL FANTASY IV



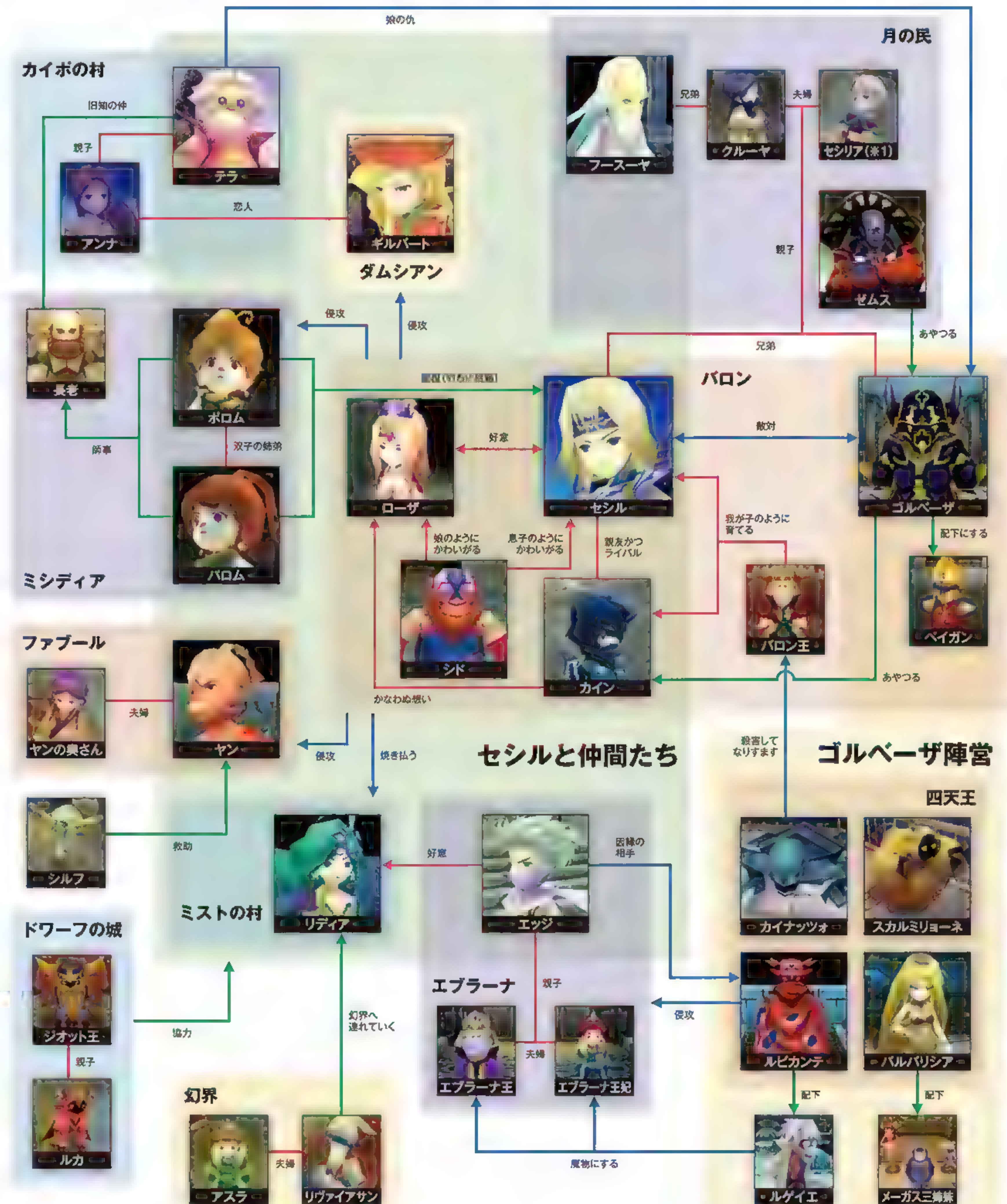
はるか昔、危機に直面した母星を離れ、青き星を目指した人々がいた。彼らの多くは青き星の住人との共存を望んだが、ただひとりゼムスという者は侵略によって星を手に入れようと主張し、同胞の手で封印される。そしてまた、共存を望んだ人々も青き星の住人の進化を待つべく、新たに作り出した月で長き眠りにつく。このようにして、青き星はふたつの月を持つに至ったのだった。

幾多の歳月が過ぎ、青き星の人々は空飛ぶ船「飛空艇」を建造するほどの進化をとげる。だが、それは戦乱を呼ぶ翼だった。飛空艇軍団を組織したバロン王国が各国に戦争を仕掛け、世界に恵みをもたらすクリスタルをつぎつぎと奪いはじめたのだ。その裏にあるのは、封印されてなお悪意を深めるゼムスの意思——。復活をはかる邪悪な意思は、月の民の血を引くひと組の兄弟を引き裂く。ゼムスの手先となりクリスタルを狙う兄ゴルベザと、正しき心でクリスタルを守ろうとする弟セシル。兄弟が相争う姿を、月は静かに見下ろしていた……。

CHARACTER



※画像はDS版のもの
※1……DS版でのみ登場するキャラクター



Cecil

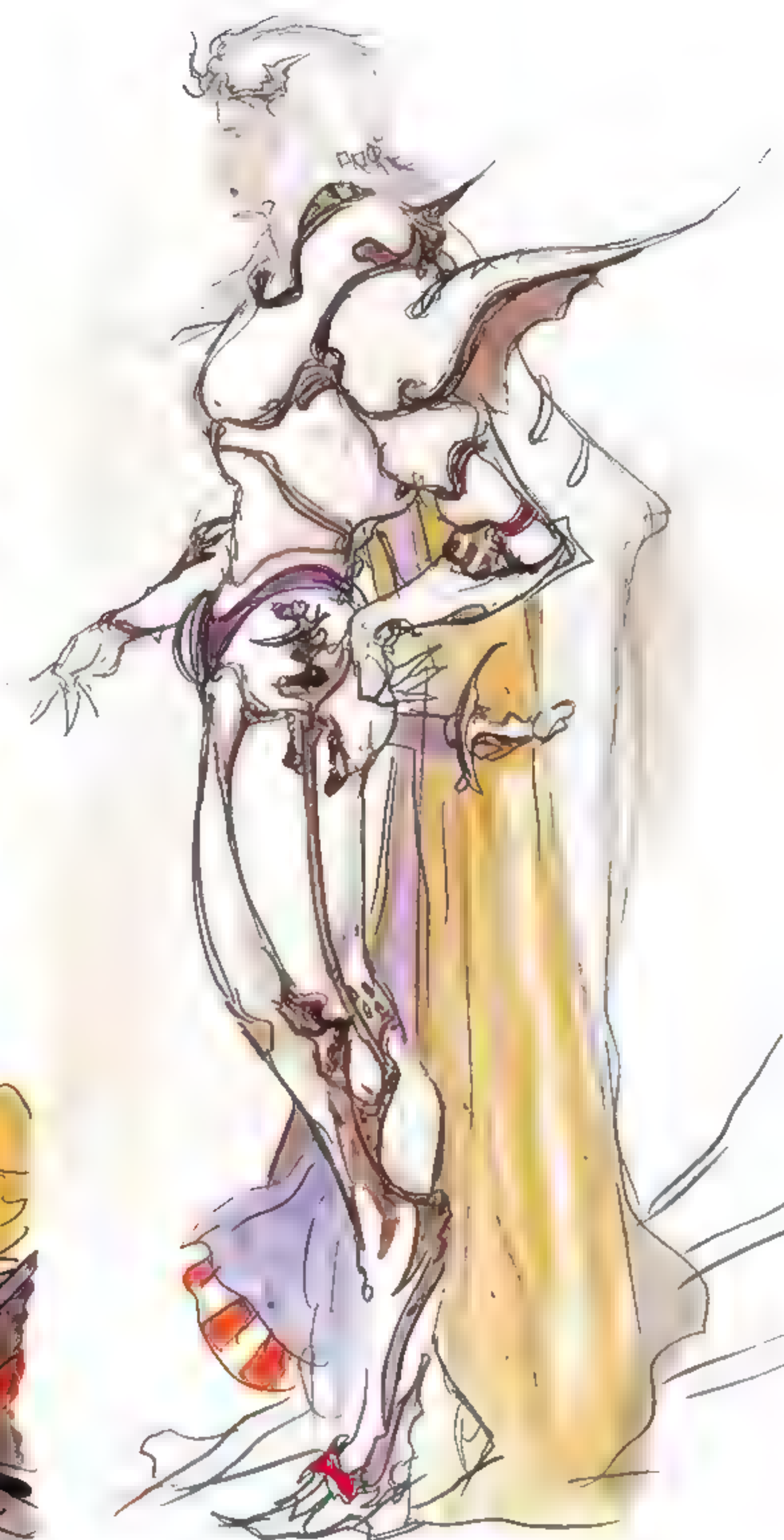
己の生きかたに悩み苦しむ
心優しい騎士
セシル

▶ Cecil Harvey セシル・ハーヴィー

Personal Data

性別	男
年齢	20歳
身長	178cm
体重	58kg
利き腕	右
出身地	不明

軍事大国バロンの飛空艇団「赤い翼」の部隊長。暗黒騎士として任務に就いていたが、国王の非道な命令に耐え切れず祖国を離れ、バロンを陰であやつりクリスタルを集めるゴルベーザと戦うことに。旅の途中で自分自身と向き合い、聖なる騎士パラディンへ転身。親友カインの裏切りに苦悩し、自分とゴルベーザが月の民の血を引く兄弟だという事実衝撃を受けながらも、青き星を救うために前へ進んでいく。

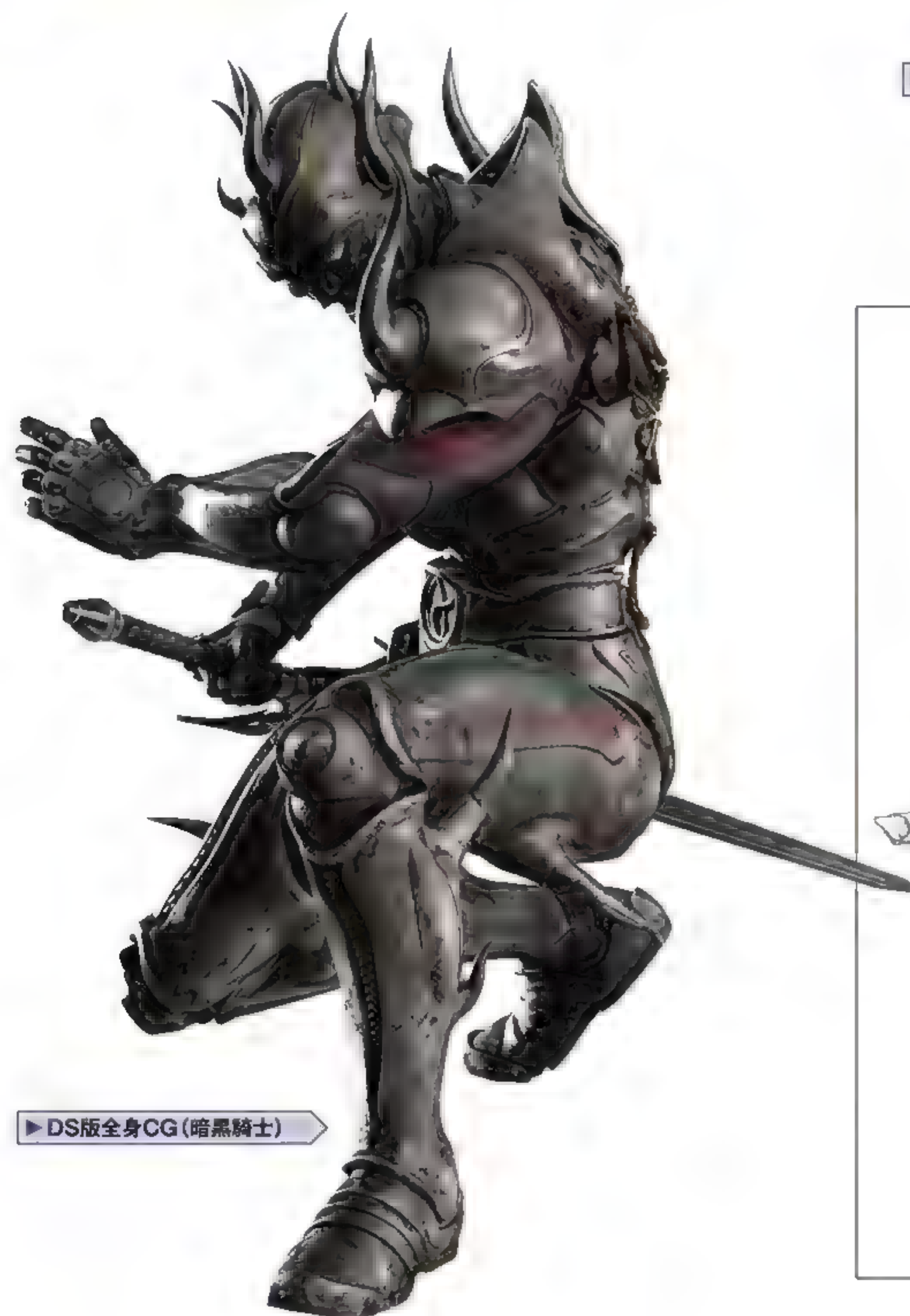




▶ DS版全身画(暗黒騎士)①



▶ DS版ポリゴンモデル(暗黒騎士)

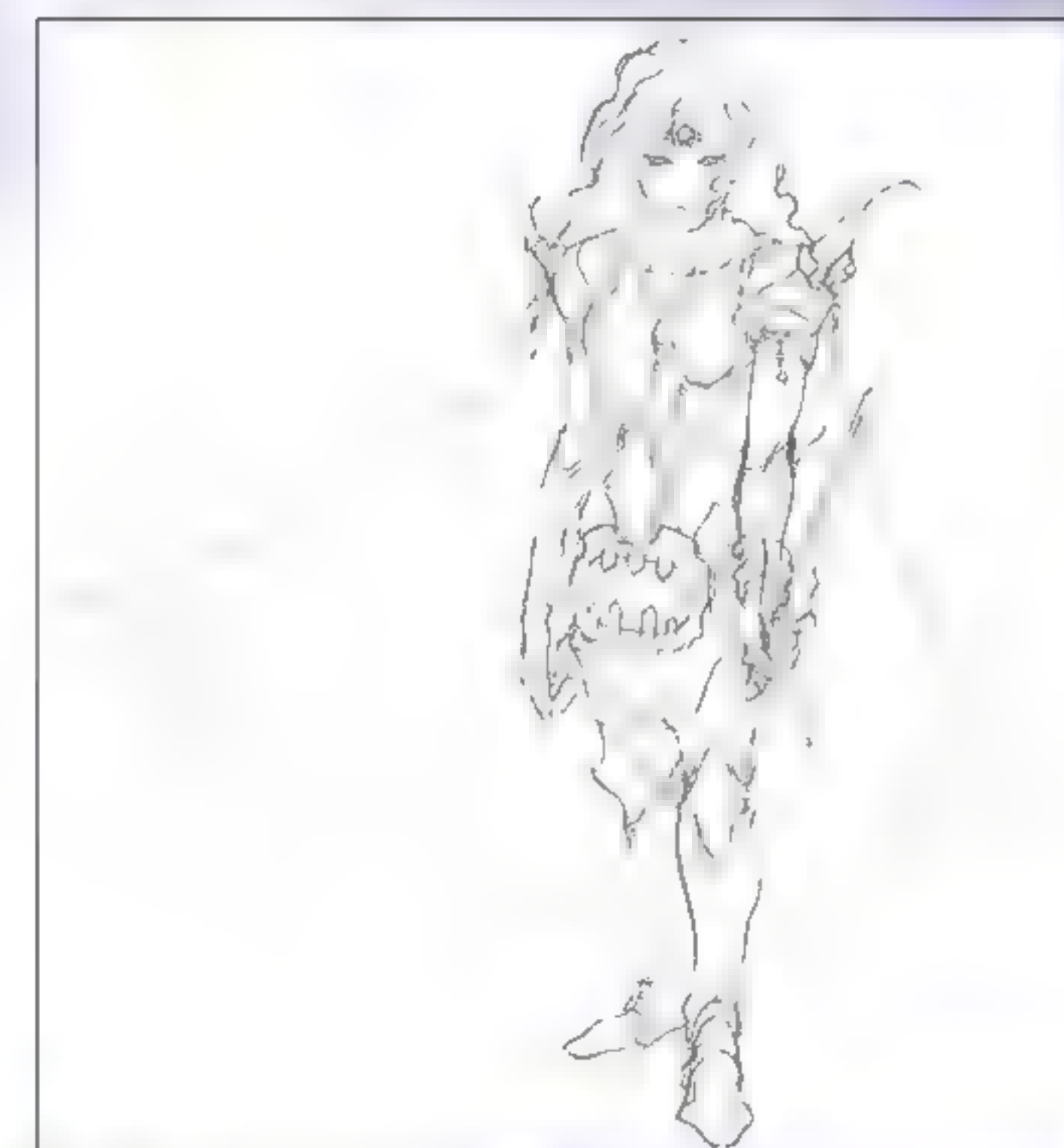


▶ DS版全身CG(暗黒騎士)



▶ DS版全身画(暗黒騎士)②

▶ DS版全身CG(パラディン)



▶ DS版全身画(パラディン)①



▶ DS版ポリゴンモデル(パラディン)

▶ DS版全身画(パラディン)②



Memorial Words

セシル



「僕は陛下には逆らえない
臆病な暗黒騎士さ……」

—— バロン城: 非道な命令にそむく勇気のない自分をあざけり

心配してくれるローザに対して、己の弱さを自嘲。王の命令とはいえ、責められるべき行ないをくり返す自身を恥じると同時に、「自分は彼女にふさわしくない」とみずから壁を作ってしまう。

「手を出すな！ これは僕自身との戦いだ！」

—— 試練の山: 駆け寄ろうとするバロムたちをさえぎり

目の前に現れたもうひとりの自分に動じることなく、それが乗り越えるべき相手だと見定めるセシル。加勢しようとする仲間を制し、己の力のみで試練に打ち勝とうとする。

「竜騎士である君の力がある！
ともにゴルベーザと戦ってくれるな？」

—— ソットの塔: 正気にもどったカインに呼びかけ

ゴルベーザの術にかかり、卑劣な手段で自分を追い詰めたカインを、仲間として温かく歓迎。セシルの人の良さだけでなく、カインを強く信頼していることもうかがい知れる。

「ゼロムス……！
負けるわけには……いかないッ……！」

—— 月の地下渓谷: ゼロムスとの最終決戦の前に

すべてを憎み、すべてを消し去ろうとするゼロムスに圧倒される一行。それでもセシルは立ち上がり、兄ゴルベーザから託されたクリスタルを手に、あまたの人々の想いを背負って最後の戦いに挑む。

「……さよなら……」
兄さん……！
—— エンディング: ゴルベーザに別れを告げて
長きにわたり敵対してきたゴルベーザが兄という事実を、なかなか受け入れられずにいたセシルだが、最終決戦でゴルベーザが危機に瀕すると、とうさに「兄さん」と叫ぶ。遠く離れた地へ旅立つゴルベーザとの別れを告げ、弟として兄を送り出した。

「なぜだあッ！」

バロン王！

—— ミストの村: ボムの指輪により焼き払われる村を目の当たりにして
幻獣討伐とは表向きに任務で、バロン王の狙いは召喚士を根絶やしにすることだった。惨劇の片棒をかつがされたセシルは思わぬ怒りの叫びを上げる。

Cain

カイン

真の気持ちを表に出さない
プライドの高い竜騎士

▶ Cain Highwind カイン・ハイウインド

Personal Data

性別	男
年齢	21歳
身長	183cm
体重	61kg
利き腕	左
出身地	バロン



バロン竜騎士団の隊長を務める竜騎士。セシルとは幼少期からの親友であり、良きライバル同士でもある。幼なじみのローザにひそかに想いを寄せるが、そこをゴルベーザにつけこまれてあやつられてしまい、セシルと敵対することになる。洗脳の術が解けたのは、親友への罪悪感とつぐないの意識を抱きつつ、セシルたちとともに真の黒幕ゼムスに立ち向かう。

辺境の地でひとりきり

船でファブールからバロンへ向かう途中、リヴァイアサンに襲われたセシル一行。浜辺に打ち上げられたセシルは仲間たちの名を呼ぶが、彼の近くには誰ひとりいなかった……。

Memorial Scenes

セシル



「赤い翼」の隊長として

ミシディアでのクリスタル略奪は、赤い翼の隊員たちにとって不本意な任務だった。同じ思いを抱くセシルは無念さをにじませながらも、「陛下の命令は絶対なのだ」と部下をいさめる。

ローザへの想い

ソットの塔にとらわれたローザを、間一髪で救出。彼女がいなくなったことで、自分がどれほどローザを大切に想っていたかを痛感したセシルは、周囲の目はばからず彼女を抱きしめる。

過去との決別

それまでの自分そのものである暗黒騎士と対峙し、剣を収めて耐える。血塗られた過去を力強く断ち切るのではなく、心で克服したセシルは、聖なる力をその身に宿してパラディンへの転身を果たす。

宿敵の正体は

バブイルの巨人の内部にて、ゴルベーザが自分の兄であると発覚。衝撃を受けたセシルは、贖罪のために死地へおもむこうとするゴルベーザにかかる言葉を見つけれず……。



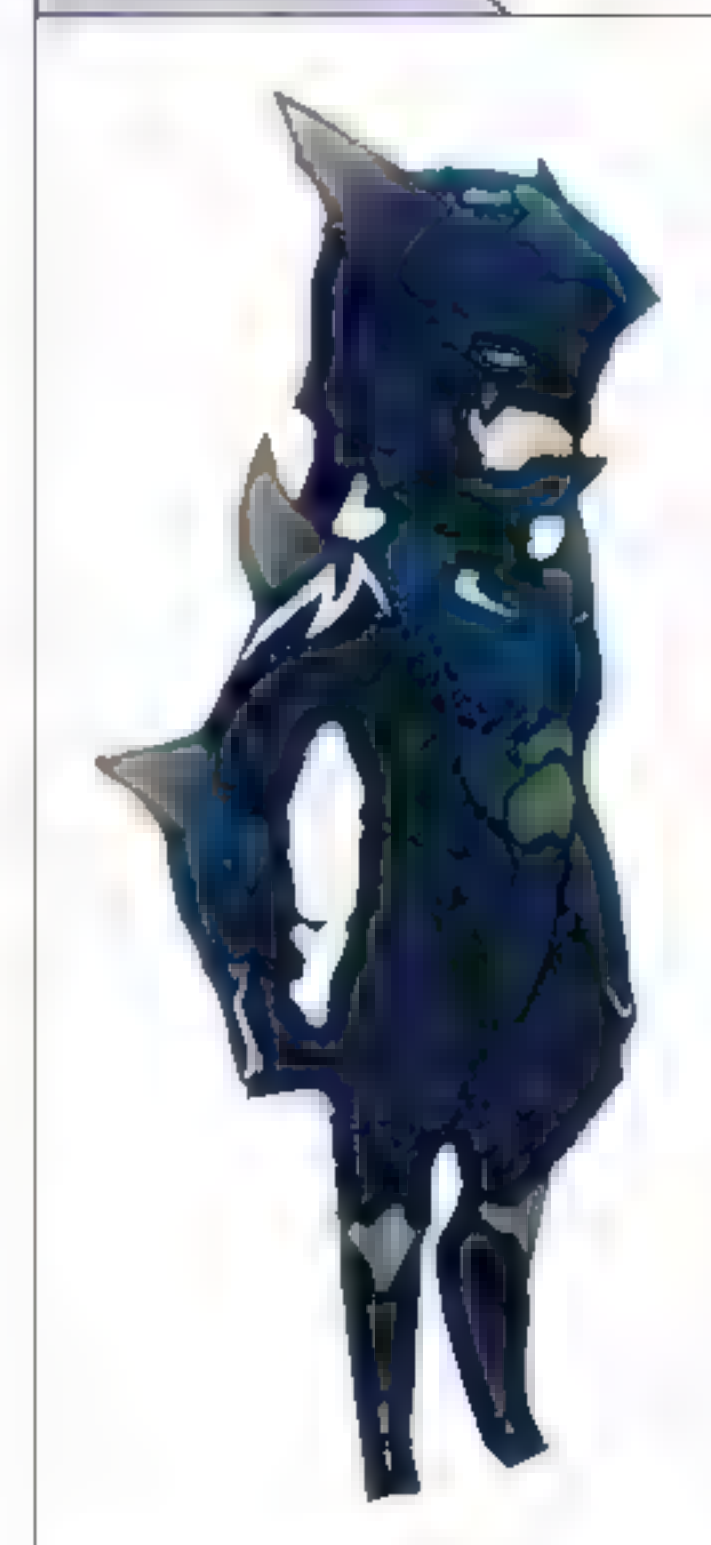
▶ 未採用デザイン



ゲーム中には採用されていない、ラフな格好のカイン。布製の服をまとった鎧装のスタイルで、続編『FFIV ジ・アフター』に登場する謎の男に、どことなく通ずるものがある。



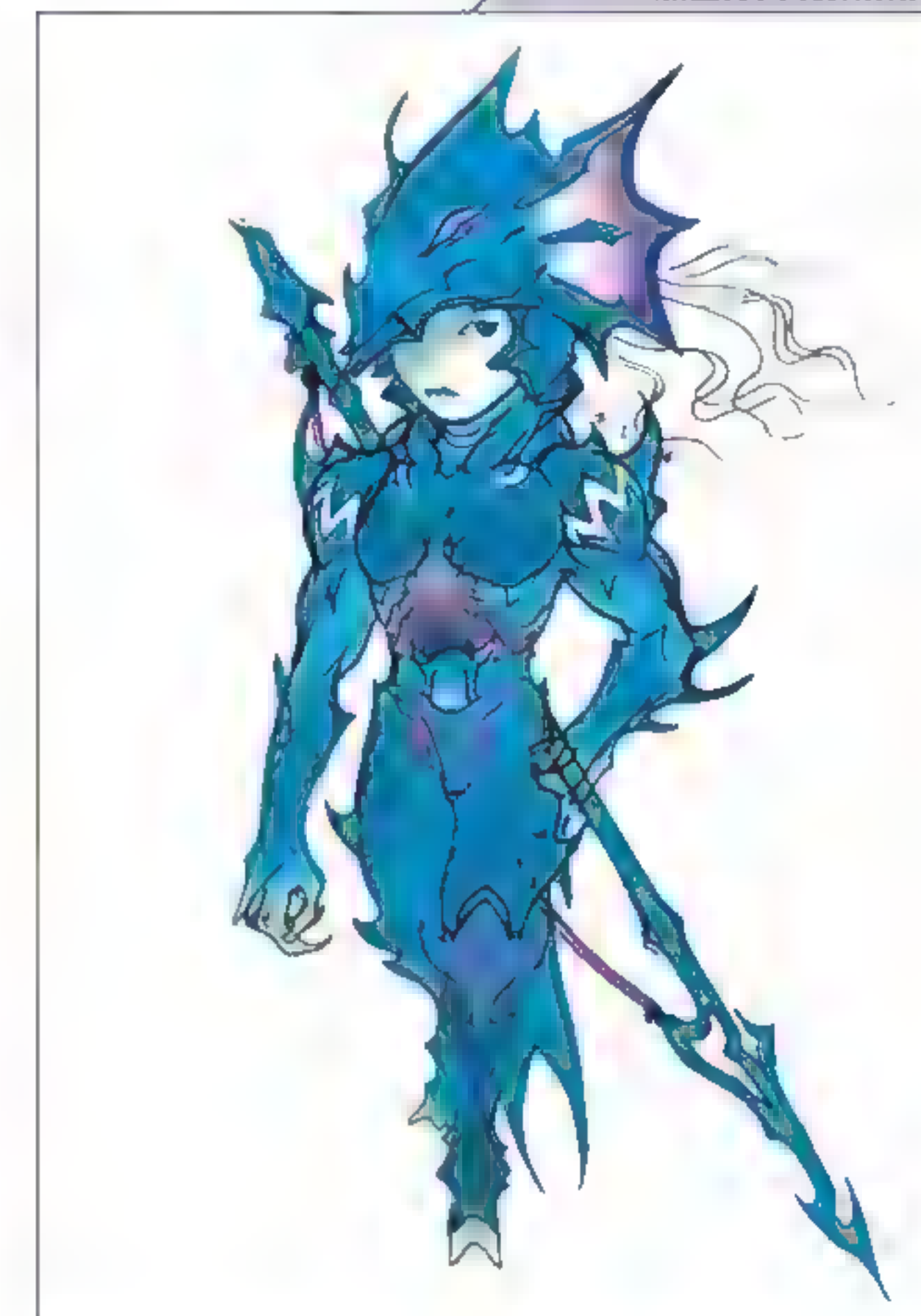
▶ DS版全身画



▶ DS版ポリゴンモデル



▶ DS版全身画(初期案)



Memorial Words

▶カイン



「いくら陛下に恩があるとはいえ、
竜騎士の名に恥じる真似をできるわけなからう」

——ミストの村：セシルとともにバロンを離れる意思を伝えて

リディアを始末するそぶりを見せ、「殺戮をくり返してまで王に従う気はない」というセシルの本音を引き出したカイン。自身も、王への忠誠より、己が信じる竜騎士としての誇りある生きかたを選ぶ。

「セシルなんぞより
俺のほうが上だということを教えてやろう」

——ゾットの塔：とらわれのローザに向かって

ローザがセシルを選んだと考えたカインは、彼に対してひそかに劣等感を抱いてきた。敵にあやつられて正気を失った状態では、セシルへの対抗心がむき出しに。

「許してくれ、ローザ……あやつられていたばかりじゃない！
俺は君にそばに……いてほしかったんだ！」

——ゾットの塔：我に返ったのち、救出されたローザに想いを打ち明け

ゴルベーザの術から解放され、あやつられているあいだも抱きつづけた彼女への好意を告白。それまで秘めていた本心を吐露できたタイミングが、セシルとローザが抱擁をかわした直後というのが切ない。

「……そのときは遠慮なく俺を斬るがいい！」

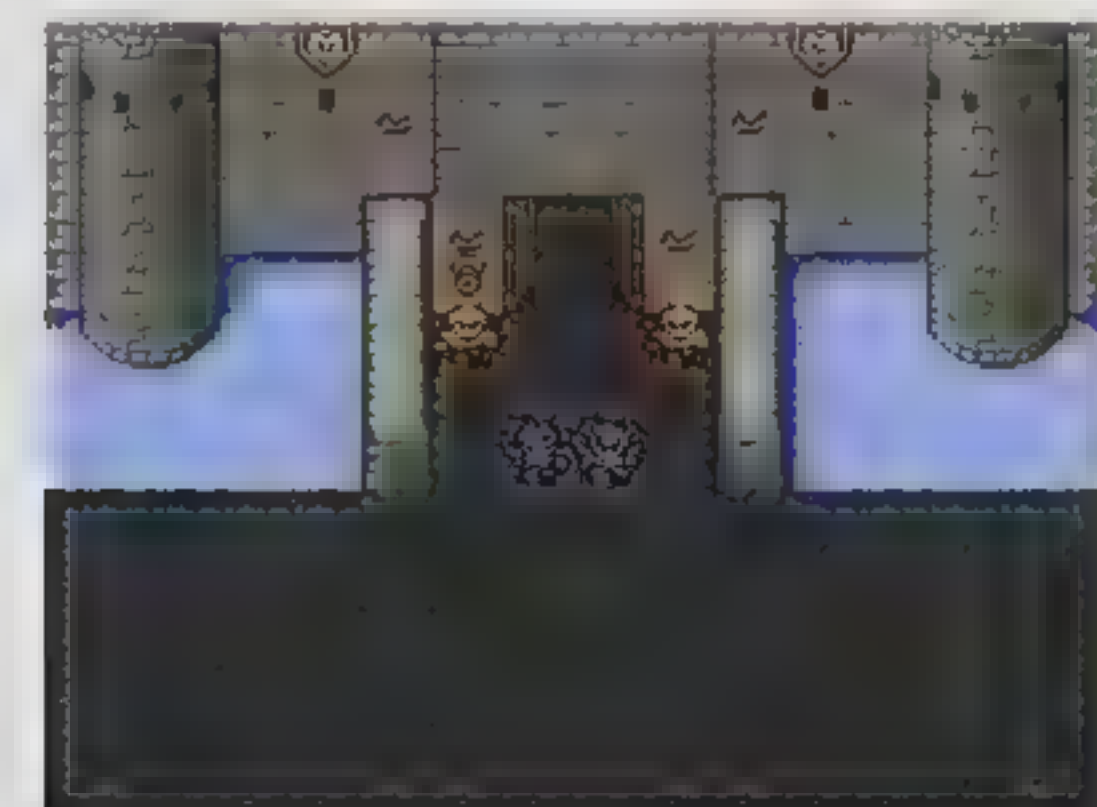
——魔導船：カインがふたたびあやつられるのではと疑うエッジに向かって

2度にわたってセシルを裏切ったことの重大さを、誰よりも理解しているカイン。彼自身も「これ以上は迷惑をかけられない」と考えているらしく、エッジの糾弾を正面から受け止め、覚悟の言葉を返す。

「う……う……うッッ！
俺を……見るな！」
——ファブール城：駆けつけたローザに責められて
ゴルベーザにあやつられてセシルを倒すが、直後に現れたローザを見て動揺。親友を裏切った卑劣な姿を、想いを寄せる女性には見られたいと内心が悔悶する。

「大丈夫だ……俺は正気にもどった！」
——封印の洞窟：ゴルベーザの術にかかり、セシルをふたたび裏切る直前に

再度「ゴルベーザにあやつられながらも、あくまで自分は正気だ」と思いこみ、力強く宣言。しかし、言葉とは裏腹に、手に入れたばかりの鍵のクリスタルをセシルから奪って逃走する。



バロン城からの旅立ち

バロン王に不審を抱くセシルをかばったため、彼ともども幻獣討伐の任を言い渡されることに。互いに信頼を寄せる親友同士、肩を並べてバロン城の門を出る。



親友との一騎打ち

ミストの村でセシルと離ればなれになったのち、彼が守るファブール城のクリスタルルームへ単身突入。親友との再会を告げるセシルに、冷然と剣を向ける……。



空中戦はゆずれない

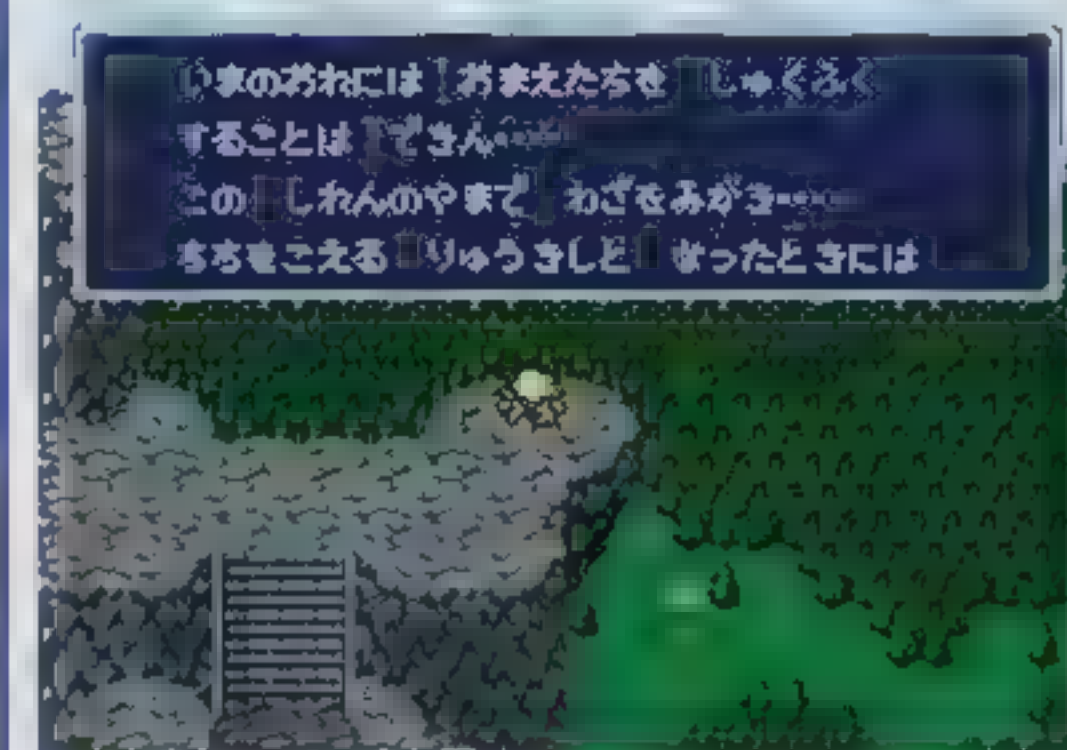
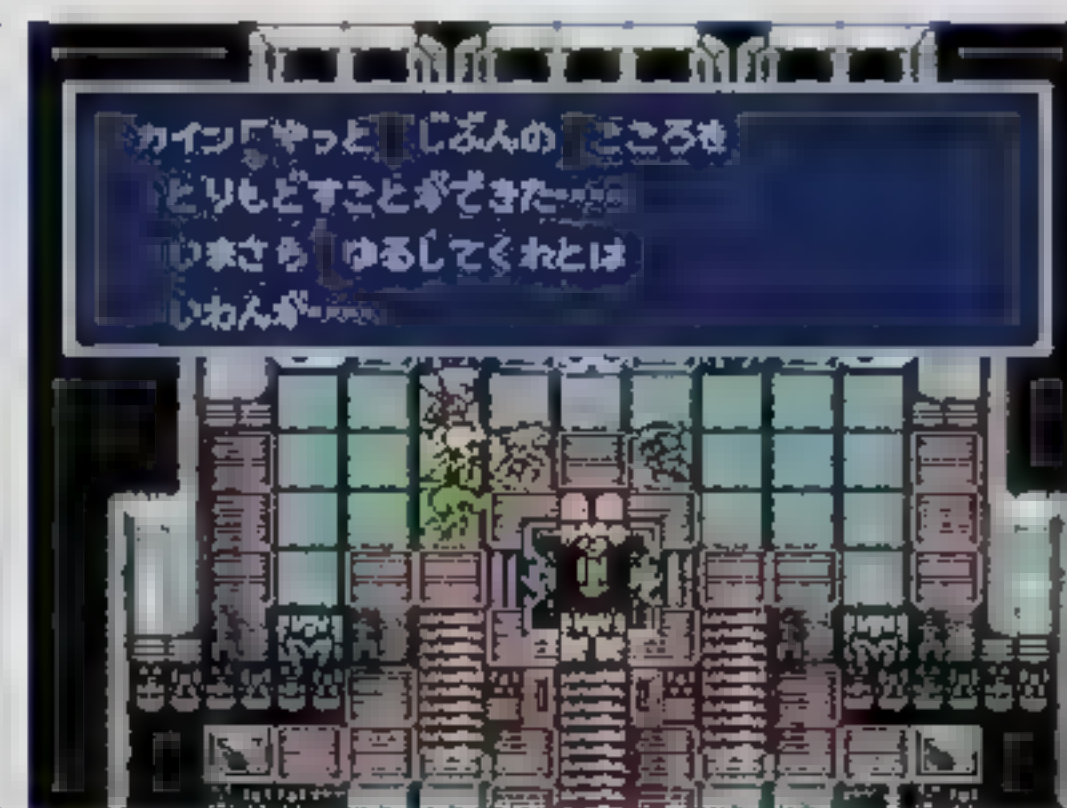
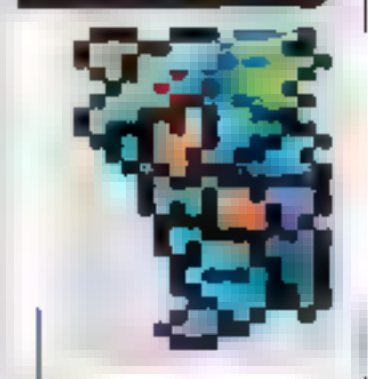
竜騎士であるカインは、高く跳び上がる「ジャンプ」の使い手。風を自在にあやつるバレバシアに「空中戦はお前だけのものじゃない」と言い放ち、果敢に飛びかかる。

取りもどした自分の心

ゴルベーザがゼムスの支配から解放されたことで、カインにかけられた術も完全に解けた。これまでの愚行をセシルたちにわび、すべての元凶であるゼムスに借りを返さねばと決意を新たにする。

Memorial Scenes

▶カイン



試練の山での誓い

自分たちが暮らす青き星をゼムスの魔手から守り、仲間それぞれの帰るべき場所へ。しかし、カインは祖国バロンにもどらず、結ばれたセシルとローザを心から祝えるその日まで、試練の山で己を鍛える道を選ぶ。

Rosa

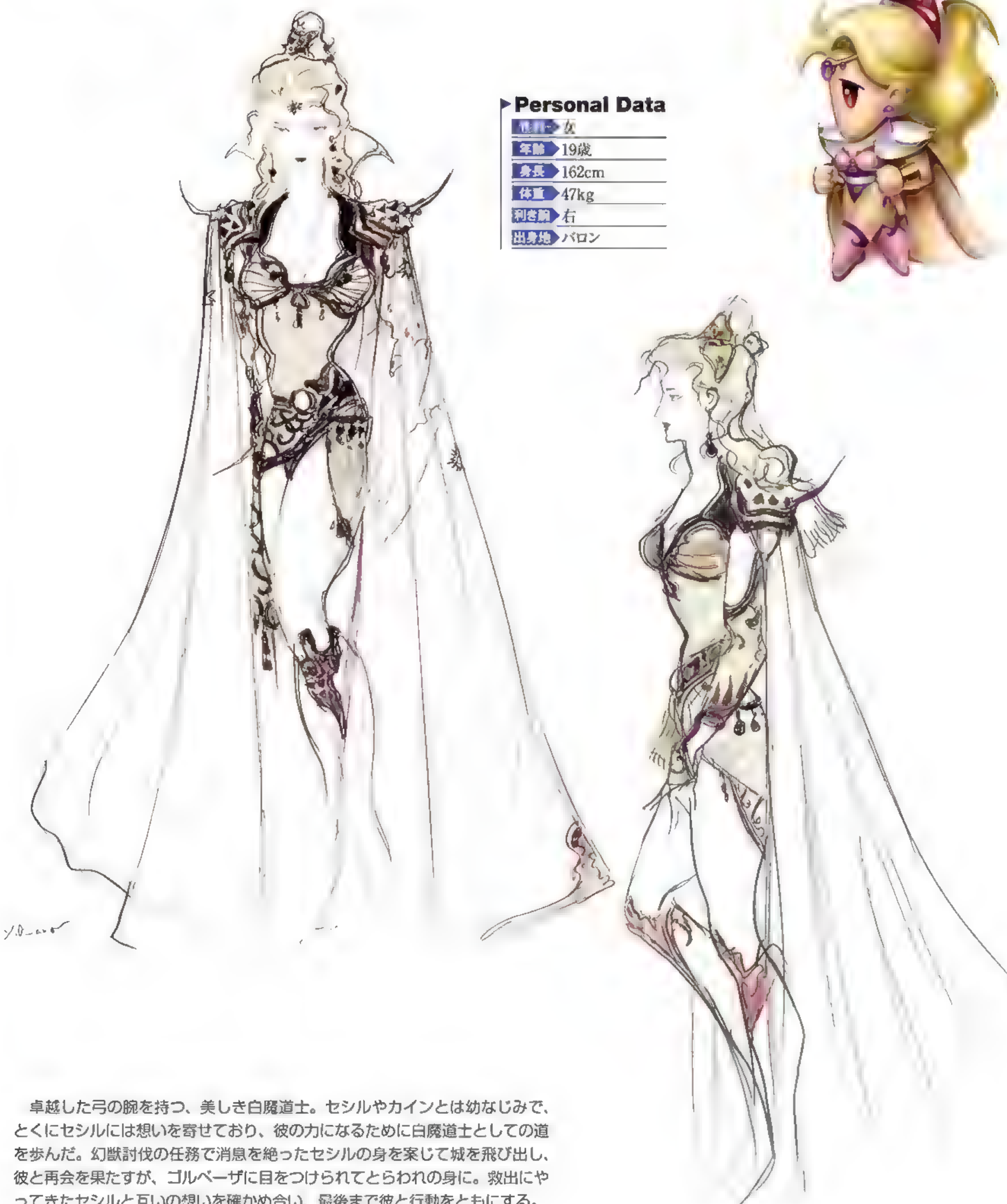
危険をかえりみず愛をつらぬく
絶世の美女

ローザ

▶ Rosa Farrell ローザ・ファレル

Personal Data

性別	女
年齢	19歳
身長	162cm
体重	47kg
利き腕	右
出身地	バロン



卓越した弓の腕を持つ、美しい白魔道士。セシルやカインとは幼なじみで、とくにセシルには想いを寄せており、彼の力になるために白魔道士としての道を歩んだ。幻獣討伐の任務で消息を絶ったセシルの身を案じて城を飛び出し、彼と再会を果たすが、ゴルベーザに目をつけられてとらわれの身に。救出にやってきたセシルと互いの想いを確かめ合い、最後まで彼と行動をともにする。

Rydia

心の大切さを誰よりも知る
純朴な少女

リディア



▶ DS版全身CG

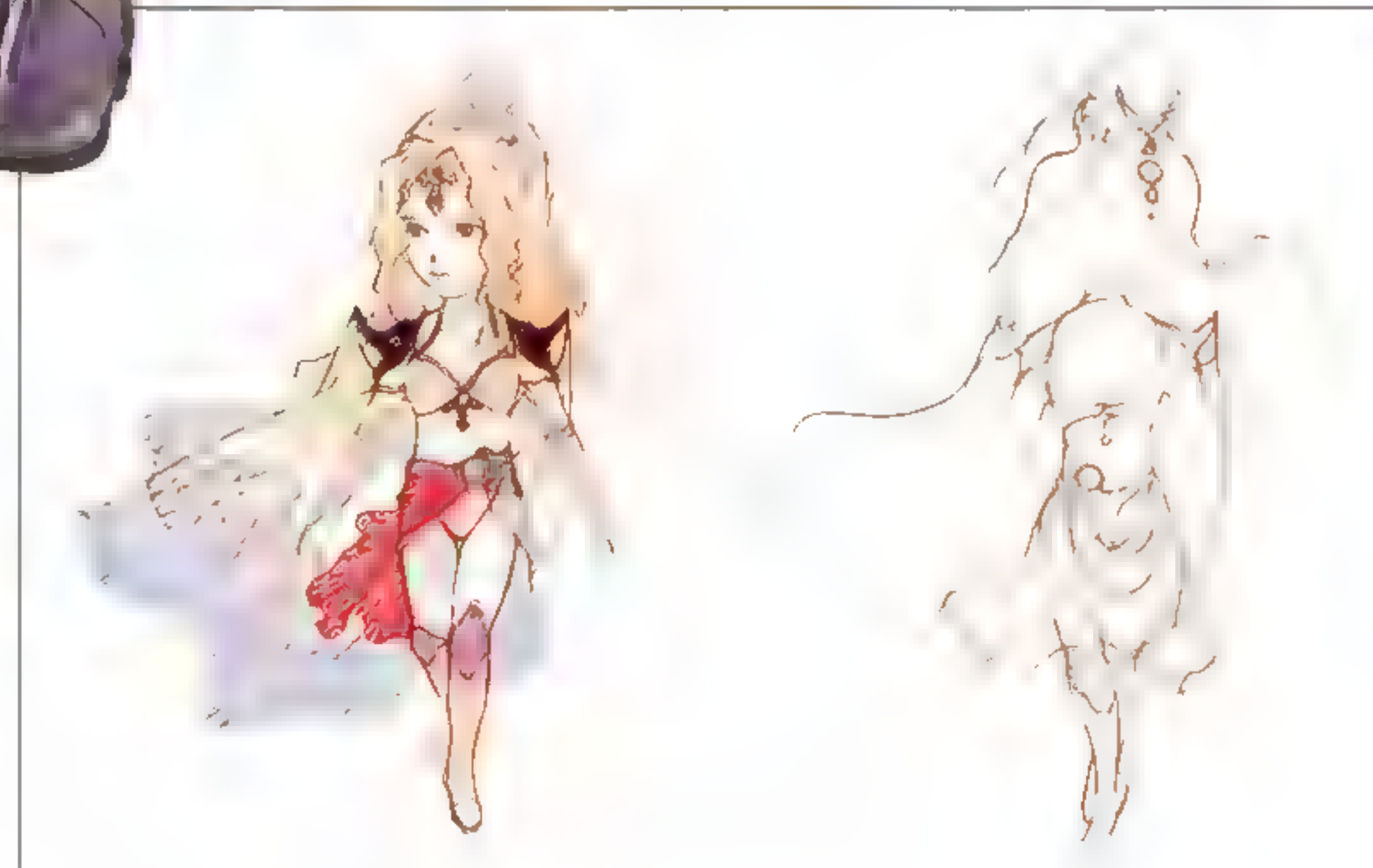
▶ DS版ポリゴンモデル



▶ DS版全身画①



▶ DS版全身画②



Personal Data

性別	女
年齢	7歳(成長前)
身長	107cm(成長前)
体重	18kg(成長前)
利き腕	右
出身地	ミストの村

幻界から幻獣を呼び出す能力者「召喚士」の少女。結果的に母親の命を奪って村を焼き払ったセシルに憎悪の念を抱いていたが、彼の優しさに触れて、しだいに心を開いていく。旅の途中で幻獣王リヴァイアサンに飲みこまれ、時の流れが異なる幻界へ連れていかれたことによって、短期間で大人に成長。ゴルベーザに襲われたセシルたちのもとへ駆けつけ、クリスタルをめぐる戦いに身を投じる。



▶ DS版全身画(成長前)

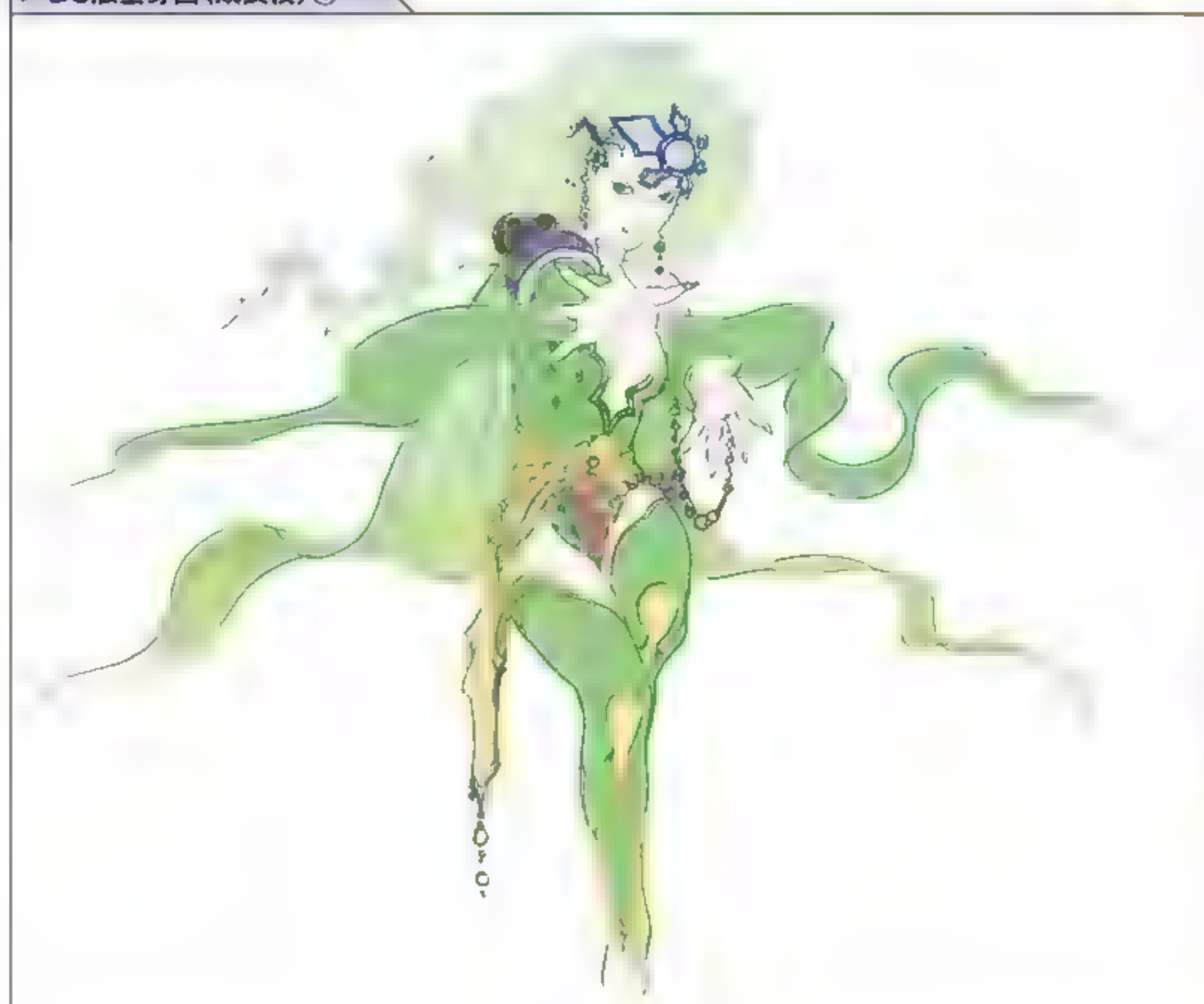


▶ DS版ポリゴンモデル(成長前)

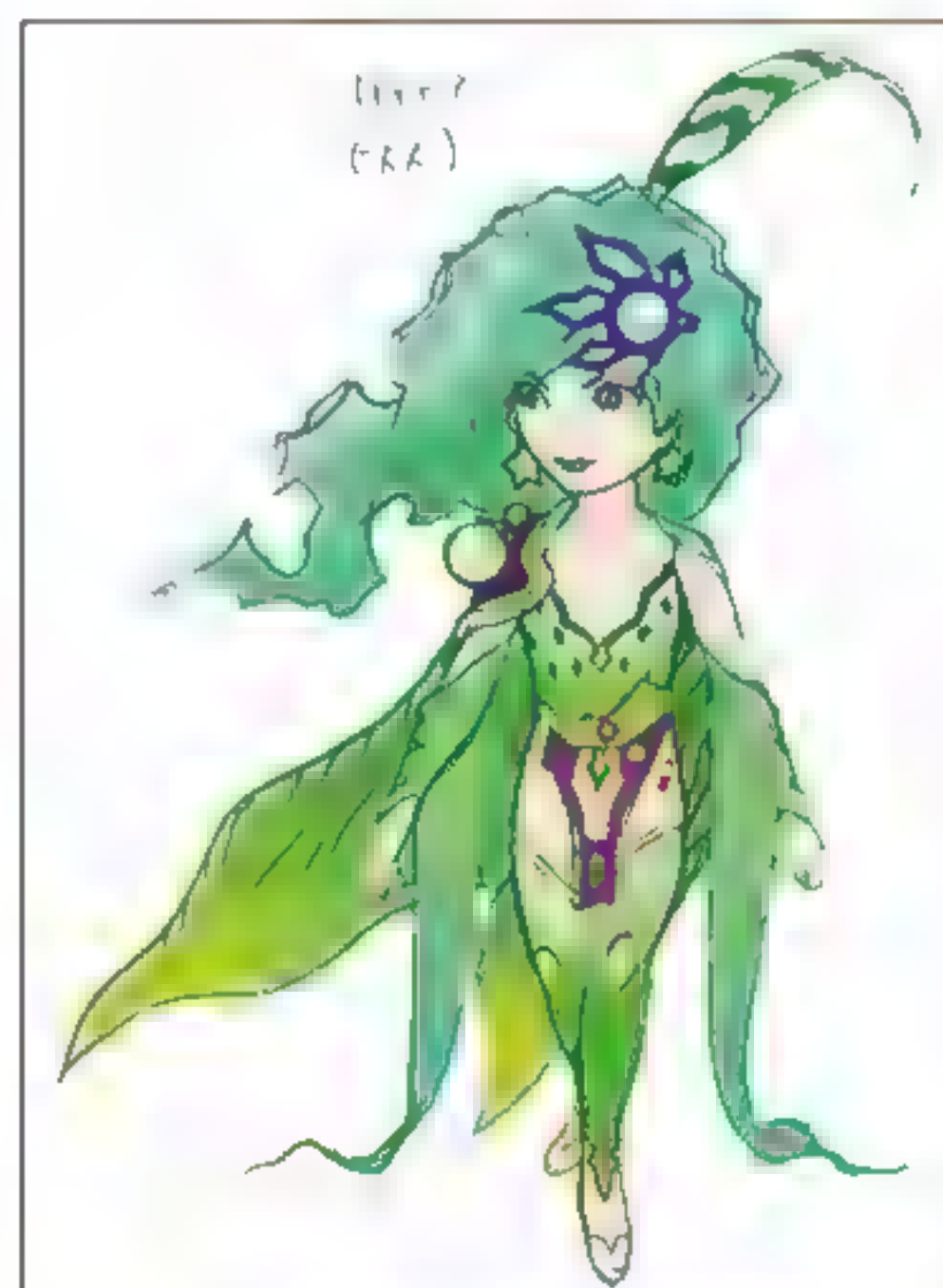


▶ DS版ポリゴンモデル(成長後)

▶ DS版全身画(成長後)①



▶ DS版全身CG(成長後)



▶ DS版全身画(成長後)②

Memorial Words



「セシル！
あとであなたの
部屋に行くわ……」

——バロン城：任務からもどったセシルの身を案じて
城へ帰ってきたセシルを見つけるなり、心配して駆け
寄る。年ごろの娘にしては大胆な発言も、彼の落胆した
様子に胸さわぎを覚えたからか。

「……うん……セシル……
死なないでセシル！」
——オアシスの村カイボ：高熱病でうなされながら
「ミストの村でセシルが死んだ」と聞かされ、いても立って
もいられずに城を出奔。高熱病にやられて倒れたときも、
せうふうとした意識のなかでセシルの名を何度も口にす。

「私、あなたが
きてくれると
信じていたわ……」

——ゾットの塔：間一髪でセシルに救出されて
ゴルベーザに人質に取られ、
ずっとツライ思いをしてきたロ
ーザ。それでも耐えつづけるこ
とができたのは、ひとえにセシ
ルが助けにきてくれると信じて
いたがゆえ。



「いいかげんにしてえ！
もうこれ以上
死んじゃうのはいやよお！」

——エブラーナの洞窟：瀕死になってもなお
ムチャをしようとするエッジに訴えて
ヤンとシドが立てつづけに犠牲になった直後、
命知らずな態度をとるエッジと出会い、リディア
の悲しみは頂点に。母やテラなど、恩ある人をつ
ぎつぎとなくしているリディアは、命を投げ出す
行為を見ていられない。

「大事なのは……心。
そうでしょ……セシル！」

——エンディング：遠く離れた地にいるセシルを想ってつぶやき
容姿のちがいに幻獣の子どもに尋ねられ、「人間も幻獣も一
緒よ」と答える。外見ではなく本質が大切だということを、セシルと
の出会いを通じて学んだからこそ言葉だ。

「よわむし！ お兄ちゃんは男でしょ！
大人でしょ！ なのに……！ あたしだって……」
——ダムシアン城：アシナを失って泣きつづけるギルバートを叱咤して
母の死を目のあたりにし、故郷の村も失いながら、その悲し
みを乗り越えようと頑張っているリディア。成人男子であるギ
ルバートの情けない姿を見て、思わず厳しい言葉をかける。

深夜の密会

夜もふけたころ、人目を忍ん
でセシルの部屋へ。「陛下には逆
らえない」と自嘲気味になったセ
シルを奮起させようと、自分の
想いをまっすぐ伝える。

セシルの役に立ちたくて

白魔法士だから足手まといにはならな
いはずだと言って、ファブールへ向かう
セシルに同行させてほしいと訴える。よ
うやく再会できた彼と離れたくないとい
う想いが、ローザを強く突き動かす。

愛する人とともに

ローザの身を案じたセシルの意向で、最終
決戦を前に魔導船から降ろされることに。し
かし、ローザはリディアとともに船内にひそ
み、最後までセシルと一緒にしようとした。

怒りと悲しみの召喚

無理やり保護しようと迫ってくるセシ
ルとカインにおびえ、力を制御し切れぬ
ままタイタンを召喚。ミストの村一帯に、
地形が変わるほどの大地震を引き起こす。

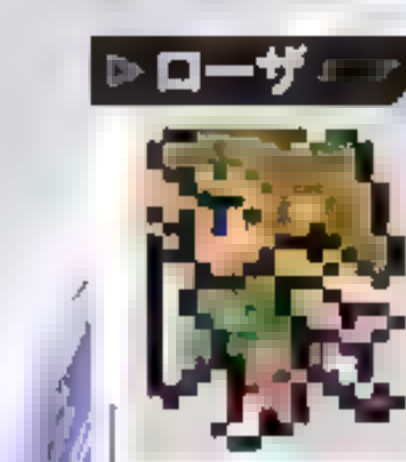
炎への恐怖を克服

故郷を炎で焼かれたトラウマから、黒
魔法の初歩であるはずの「ファイア」を使
えなかったリディア。しかし、ホプス山
でローザに励まされ、山道を閉ざす氷を
炎で溶かしてみせた。

大人の姿になって再会

ゴルベーザと戦うセシルたちの窮
地を救い、見ちがえる姿で登場。幻
界で成長したため外見は大人になっ
たが、心の純粋さは幼少期のままだ。

Memorial Scenes



Tella テラ

愛娘の仇討ちに
すべてを捧げた賢者

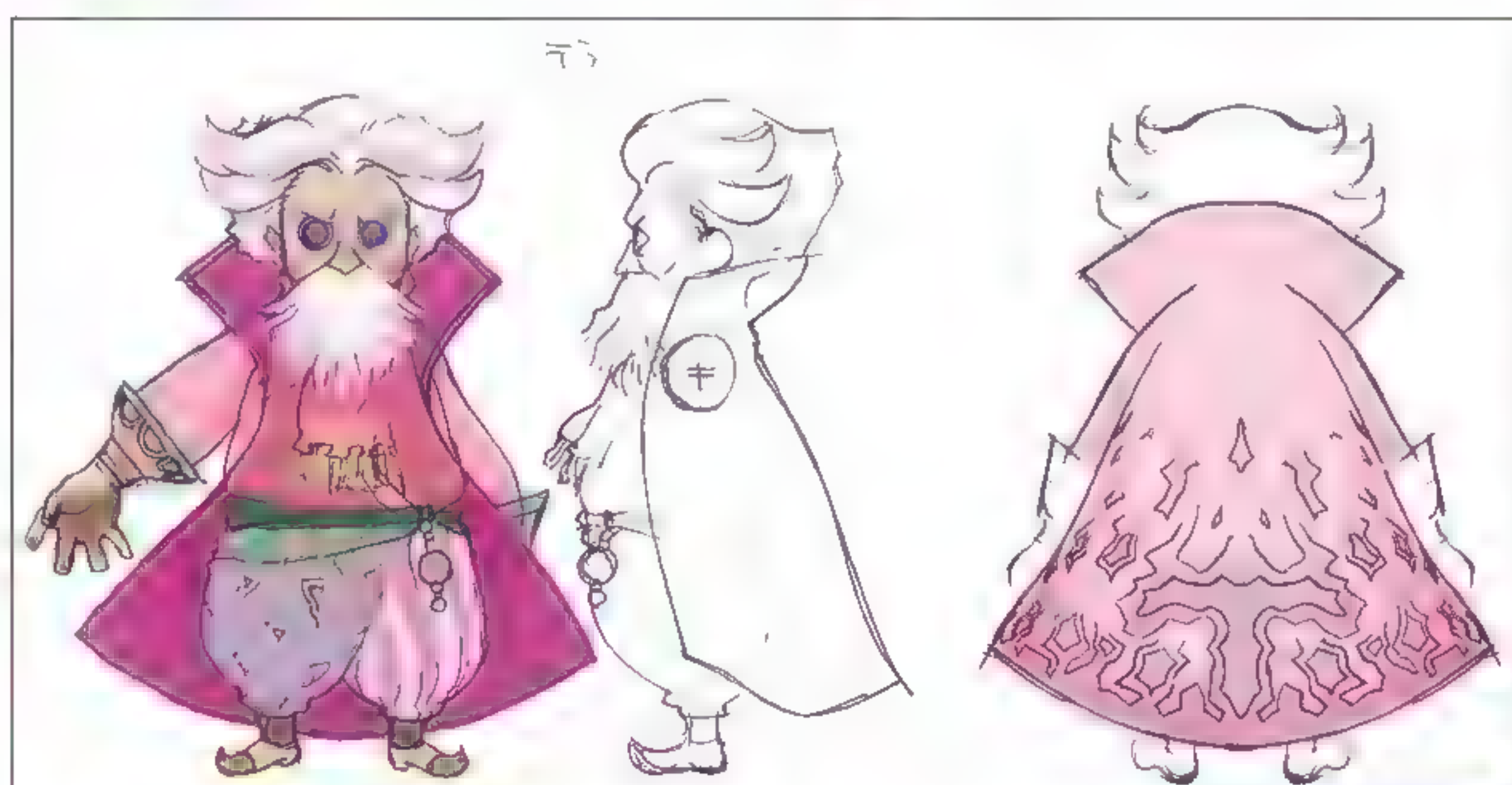
オアシスの村カイボで愛娘アンナと暮らしていた老人。ギルバートと駆け落ちした娘を追ってダムシアン城へ向かったものの、バロン軍の襲撃により彼女を失い、赤い翼を指揮するゴルベーザへの復讐を誓う。仇敵を倒す力を求めて試練の山に登り、封印されし伝説の魔法メテオを会得。ソットの塔でゴルベーザと対峙し、生命力のすべてを魔力に変えてメテオを唱え、命を落とした。

Personal Data

性別	男
年齢	60歳
身長	177cm
体重	48kg
利き腕	右
出身地	ミンディア



DS版ポリゴンモデル



DS版全身画

Gilbart ギルバート

旅を通じて勇気を知る
心優しき王子

ギルバート

Gilbart Chris Von Muir ギルバート・クリス・フォン・ミューア



Personal Data

性別	男
年齢	24歳
身長	174cm
体重	51kg
利き腕	右
出身地	ダムシアン

DS版ポリゴンモデル



DS版全身画



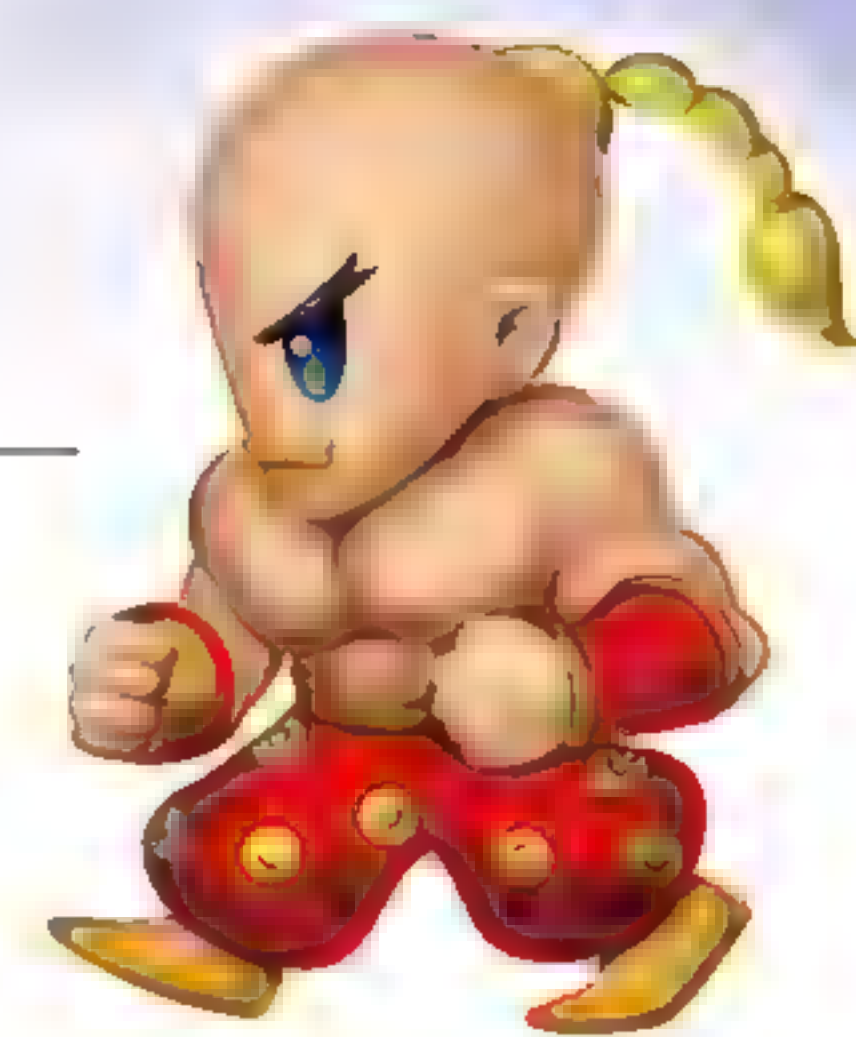
争いごとを嫌い、音楽を愛するダムシアンの王子。身分を隠したまま吟遊詩人として諸国を放浪するなか、テラの娘アンナと恋に落ちた。彼女を連れて帰国したが、ダムシアン城がバロン軍に襲われたときにアンナと死別。深い悲しみに暮れて何もできずにいるのをセシルに叱咤され、彼に同行することに。旅をつづけるうちに勇気を学んでいき、衰弱した己の身をかえりみずに仲間を救うほどに成長する。



DS版全身CG

Yang
ヤン不屈の闘志を宿した
冷静沈着なモンク僧

Yang Fang Leiden ヤン・ファン・ライデン



Personal Data

性別	男
年齢	35歳
身長	182cm
体重	76kg
利き腕	両利き
出身地	ファブール

宗教国家ファブールのモンク僧をたばねる兵長。国内で最強の実力を誇るうえに礼儀正しく謙虚な性格で、人々の信望は厚い。ホブスの山での修行中に魔物に襲われたところをセシルに助けられ、祖国のクリスタルの危機を知って彼と共闘。その後も恩にむくいるべく、強靱な肉体を武器としてセシルたちとともに数々の困難を乗り越えていく。生真面目で自他に厳しい人物だが、奥さんには頭が上がらないという一面も。



Memorial Words



テラ



ギルバート

「貴様あのときの吟遊詩人！」

貴様のせいでアンナは！」

— ダムシアン城に倒れたアンナのそばに現れたギルバートにいきり立ち娘のことにすると頭に血がのぼり、まわりが見えなくなるテラ。ギルバートを見るなり、アンナを連れ去った怒と決意、無抵抗の彼になぐりかかる。

「馬鹿者が！死ぬのはこの
老いぼれでよかつたろうに！」

—— バロン城に迫りくる壁を止めるために
石化したバロムとボロムを見て

未来ある幼子が犠牲となる役目を買って出たことに、やりきれない思いを抱く。自分はいつでも身を捨てる覚悟があるにもかかわらず、先に若い命が散っていく無念さゆえに、思わず怒気を荒らげてしまう。

「この命すべてをMPに変えて、
貴様を……倒すっ!!」

—— ソフトの塔に命を捨ててメテオを使う娘の仇である憎きゴルベザと対峙し、命を捨てる覚悟で戦いを挑む。アンナを失った日から、テラはこのために生きてきたのだ。

「でも、勇気といつても……」

アンナ、僕はもう死んだらいいんだ……」

—— オアシスの村カイボ。アンナの魂に勇気を出すよう励まされ、アンナの激励を受けて立ち直ろうとするが、温暖すぎるギルバートには、勇気とは何なのか、いまひとつ理解できない。とまどいを抱えたままの彼は、このあと少しずつ勇気を知っていく。

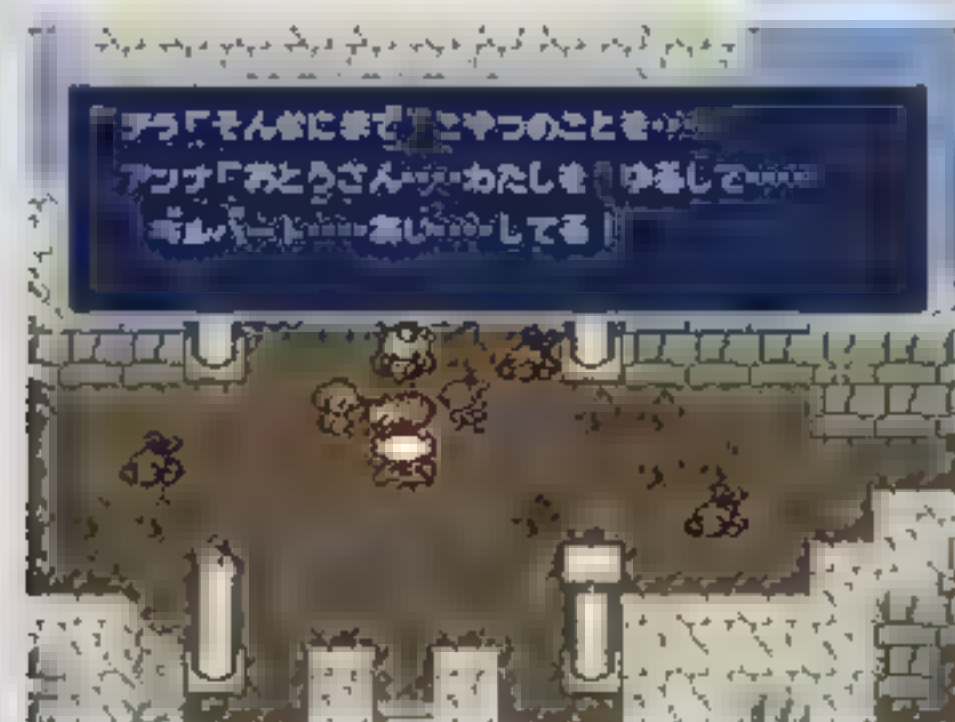
「そうさ……君の言うとおり僕は弱虫さ！
だからずっとこうして
アンナのそばにいたんだ！
もう何もかもどうでもいいんだ！」

—— ダムシアン城リディアに「よわむし」と非難されて小さな女の子に情けないと責められ、反省するどころか聞き直り、悲しみのあまり自暴自棄に。この直後ギルバートは、見かねたセシルから鉄拳制裁を食らってしまう。

「セシルたちを救えるのは
僕しか……いない！」

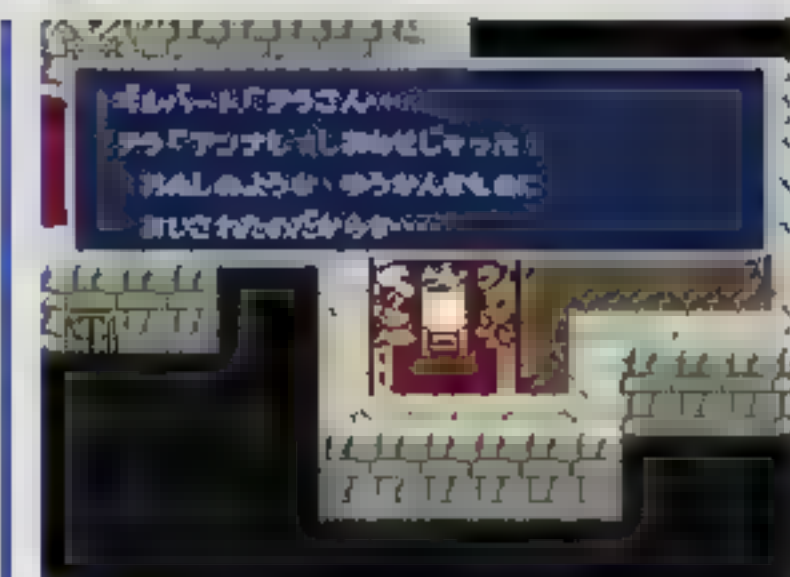
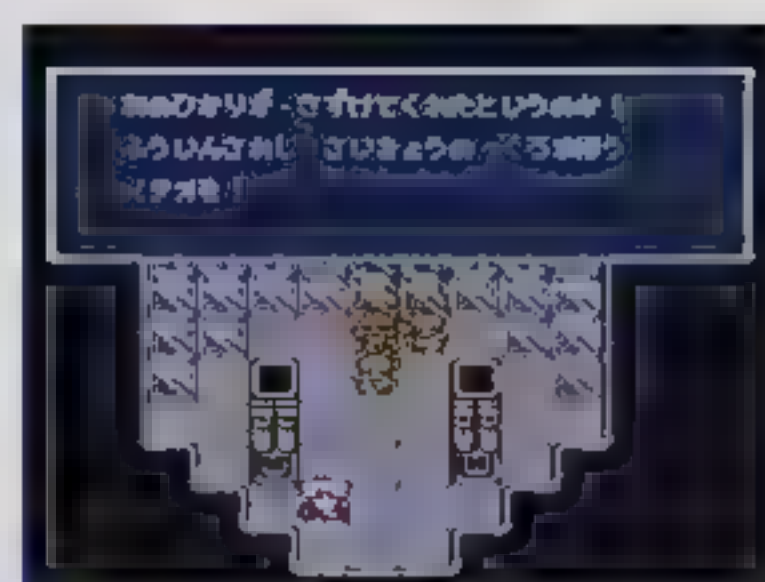
—— トロイア城：セシルたちの危機に警報を
奏でようとして

ダークエルフの魔力に苦戦するセシルたちを救うべく、衰弱した身体にムチ打って警報のもとへ。遠く離れた仲間を救うために、彼なりの勇気を振りしぼる。



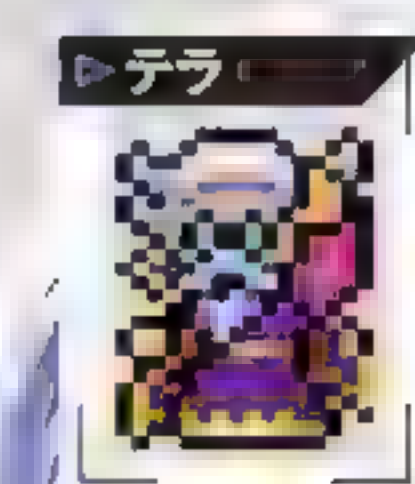
光が授けた黒魔法

パラディンとなったセシルに与えられた光の影響を受けて、忘れ去っていた数々の魔法を再習得。さらに、封印されていた「メテオ」を覚え、ゴルベザ打倒の準備は万端と意気込む。



娘が愛した男との和解

ギルバートを「アンナを死に至らせた要因」と見なし、良い感情を抱いていなかったテラ。しかし、ダークエルフの魔力を破った彼を勇敢な男と認め、わだかまりを解く。



テラ

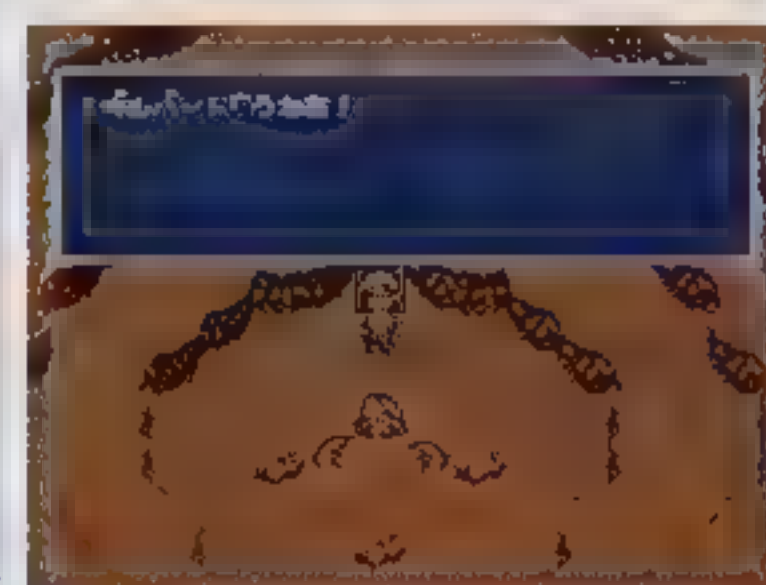


ギルバート

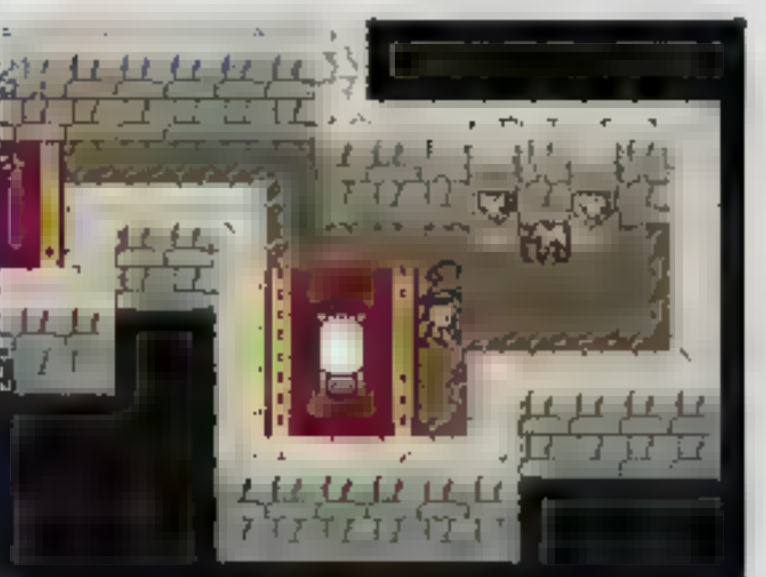
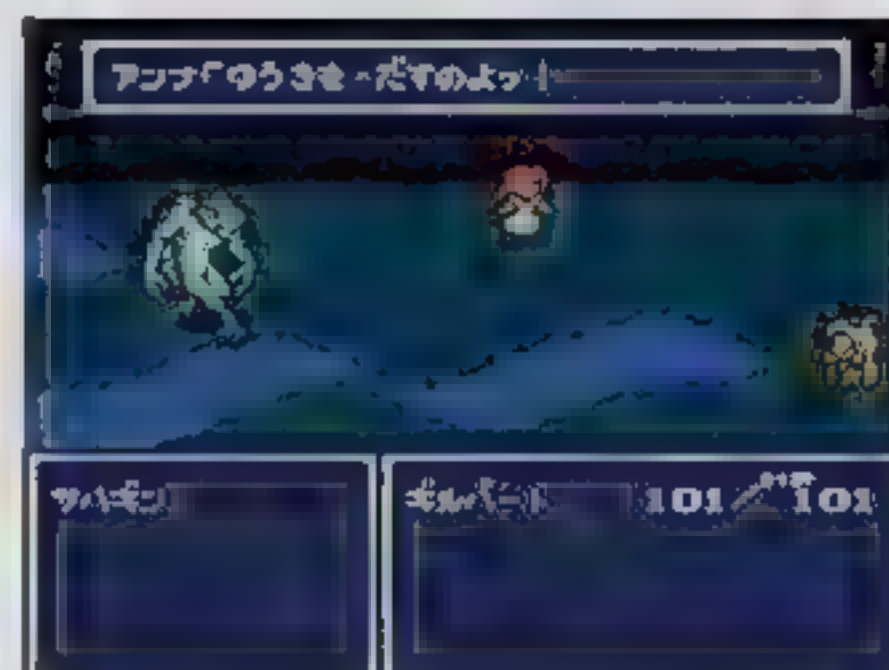
Memorial Scenes

予期せぬ襲撃に「うわあ！」

砂漠の光を求めてアントリオンの奥へ。おとなしいはずだからと気のゆるんでいたところを襲われ、思わず情けない声を上げる。

アンナの魂に
励まされて

夜にカイボの湖畔でリユートを奏でていると、突然サハギンが襲来。うろたえてばかりのギルバートの前にアンナの魂が現れ、彼にエールを送る。



セシルたちを助ける音色

ダークエルフがあやつる磁力で、思うように戦えないセシルたち。彼らの危機を察したギルバートは、前もって渡しておいたひそひそ草を通じて、悪しき妖精をいましめる唄を届ける。

Palom & Porom

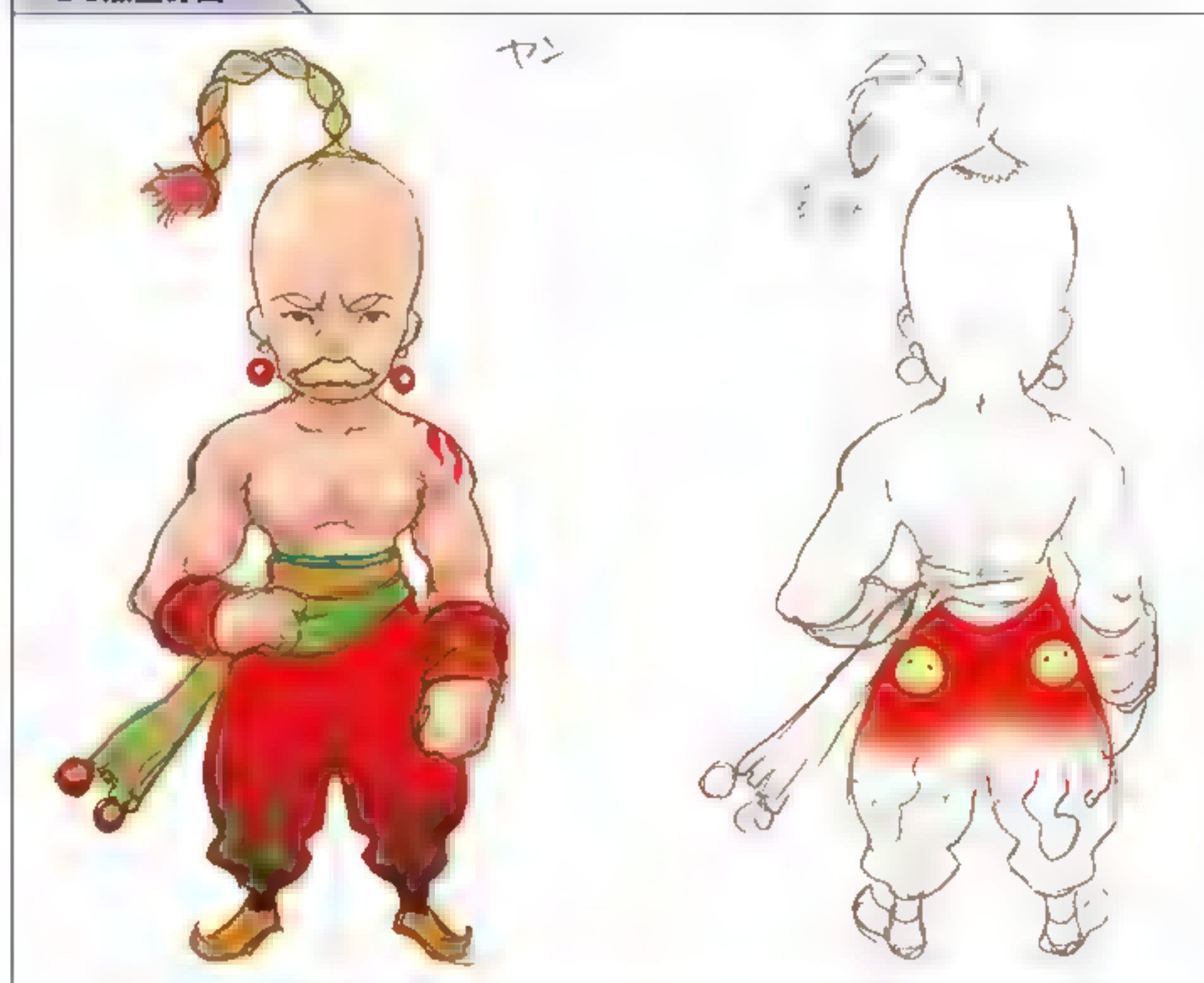
突出した魔道士の素質を持つ
怖いもの知らずの双子

パロム&ポロム

▶ DS版全身CG



▶ DS版全身画



▶ DS版ポリゴンモデル

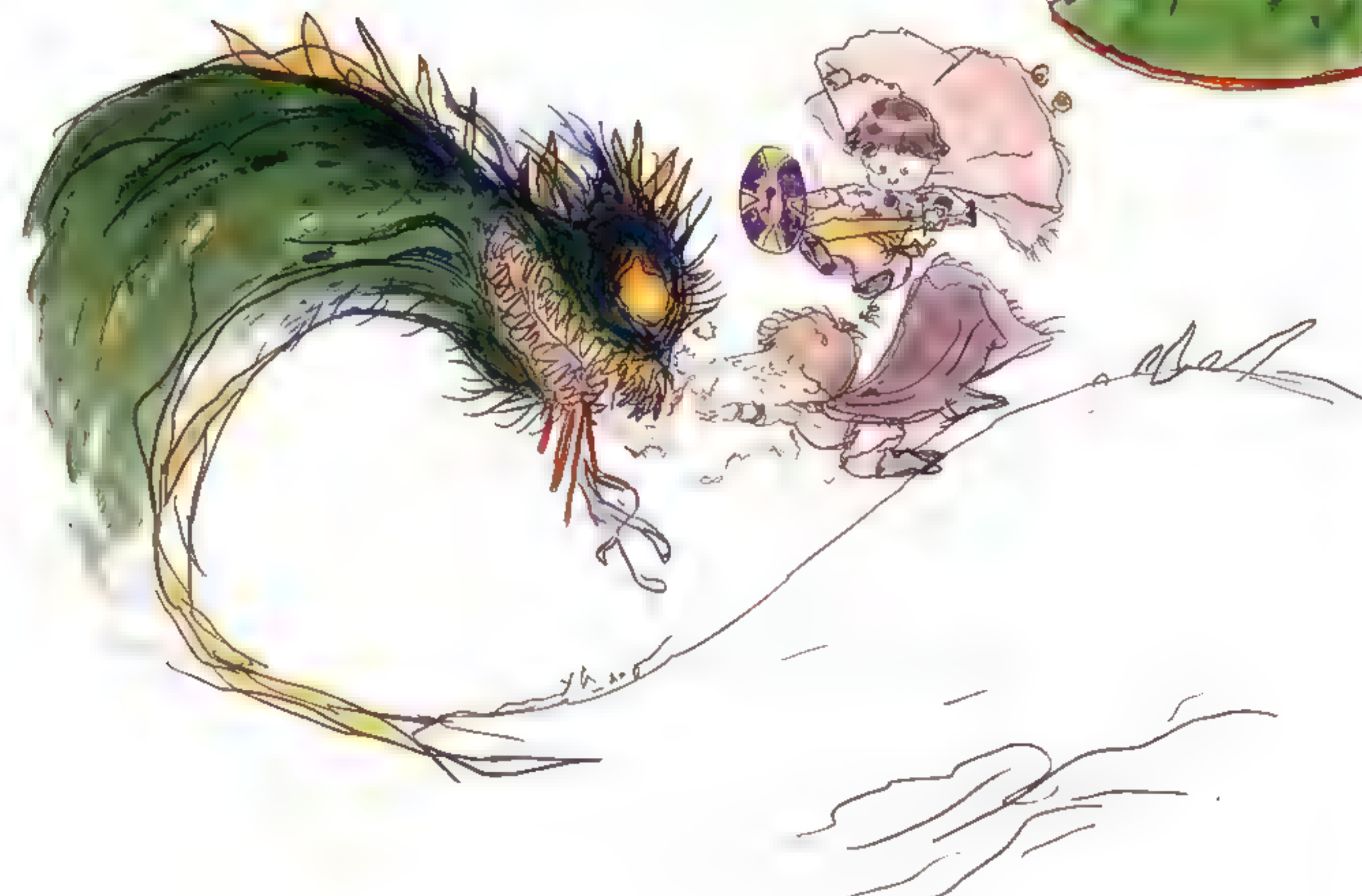


▶ Personal Data (パロム)

性別▶ 男
年齢▶ 5歳
身長▶ 94cm
体重▶ 22kg
利き腕▶ 左
出身地▶ ミシディア

▶ Personal Data (ポロム)

性別▶ 女
年齢▶ 5歳
身長▶ 93cm
体重▶ 19kg
利き腕▶ 右
出身地▶ ミシディア

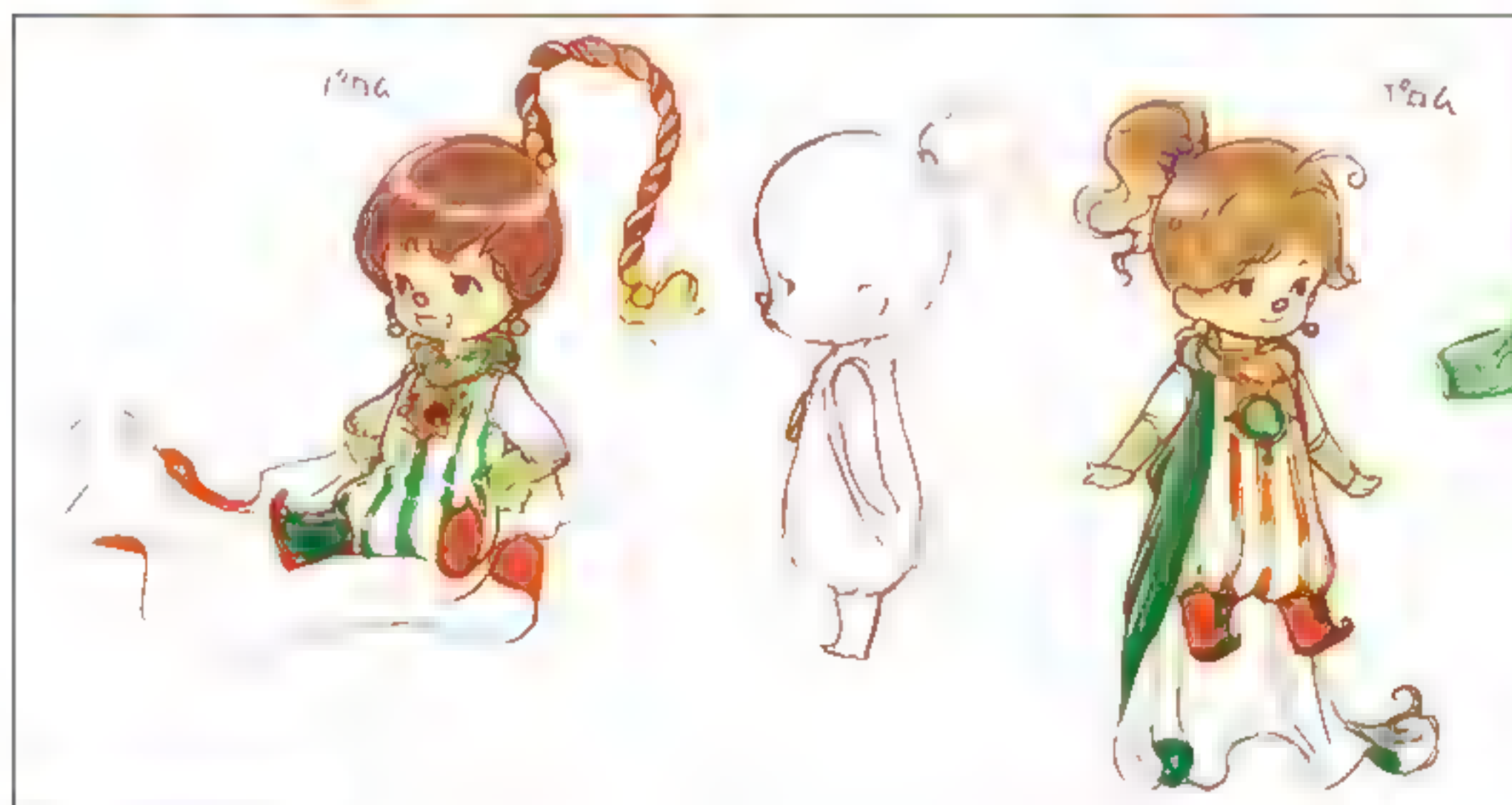


常人離れた魔法の才能を見込まれて、長老の指導のもとで日々腕を磨く双子の魔道士。やんちゃで修行をサボりがちな弟パロムを、真面目でしっかり者の姉ポロムがたしなめることが多い。ミシディアへやってきたセシルに、当初は監視役の密命を受けて同行したが、彼が信頼できる人物だとわかったのには、自分たちの意志でパロンとの戦いに協力する。



▶ DS版全身CG (バロム)

▶ DS版全身CG (ポロム)



▶ DS版全身画

▶ DS版イメージラフ (バロムとネミングウェイ)



▶ DS版ポリゴンモデル (バロム)



▶ DS版ポリゴンモデル (ポロム)



「みなわけありか……
かたじけない！
助太刀願えるか？」

——ホブスの山：ファブールの危機を
セシルたちから聞いて

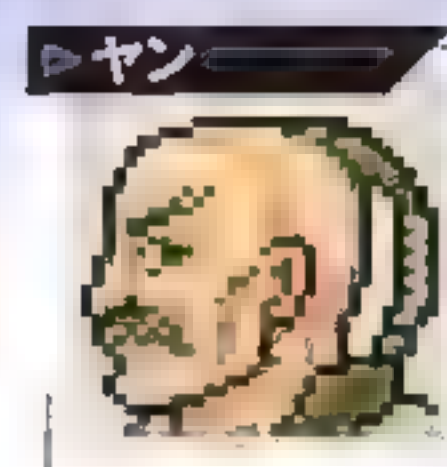
守りが手薄になったファブールにゴルベーザ
が侵攻中だと知っても、状況を冷静に把握。セ
シルたちにもゴルベーザと戦う理由があると聞
かされ、協力を申し出た彼らに素直に感謝する。

「ム……うーん……
もう修行の時間か？
もうしばらく寝かせて……」

——シルフの洞窟：愛のフライパンで
頭をたたかれて

捨て身の覚悟でバビルの塔の巨人砲を止
め、重傷を負って昏睡状態に。シルフに看病さ
れていた彼は妻の愛が詰まった一撃で目を覚ま
すが、寝ぼけているため言葉にしまりがなく、
家族にしか見せない素顔をのぞかせる。

Memorial Words



▶ ヤン



▶ バロム&ポロム

ポロム「お芝居するなら
もう少しうまく
やっていたきたいものね」

——バロン城：“魔物のにおい”を
ベイガンから感じ取って

セシルに協力を申し出た近衛兵長ベイガン
に、疑惑の目を向けるバロムとポロム。魔物
の気配に敏感なふたりには、敵の演技を看破
することなど造作もない。

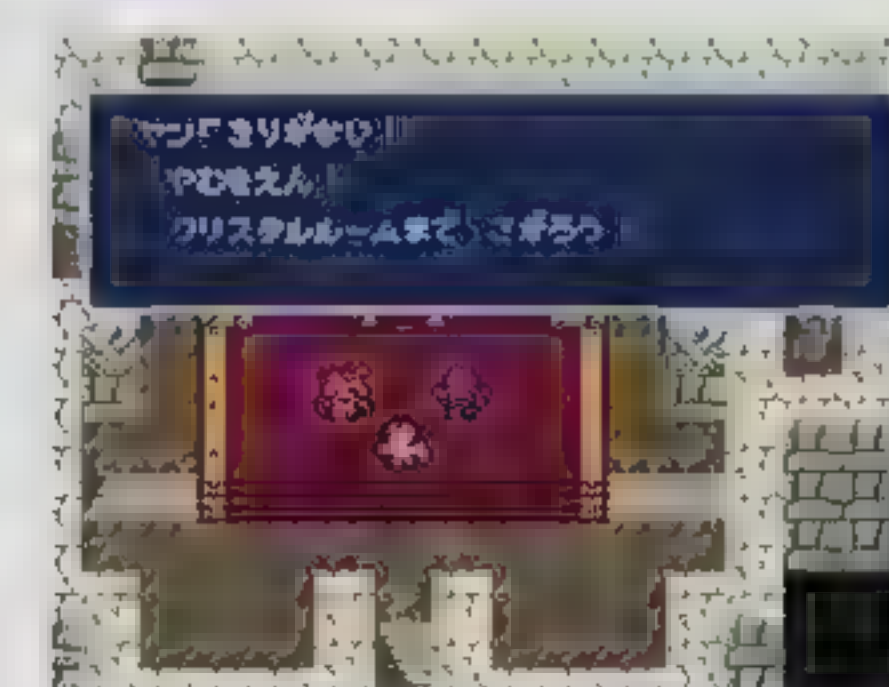
バロム「あんちゃんありがとよ！」

ポロム「お兄さまができたみたいで
とってもうれしかったですわ！」

——バロン城：迫りくる壁を押しとどめる覚悟を決めて

当初、ミシディアを襲った人間としてセシルに不信感を抱
いていたふたり。しかし、ともに行動するうち、彼を兄同然
に慕うようになり、セシルたちを守るべくその身を投げ出す。

「バロム」ブリザドおっ！
「さうとこんなもんさ！」
——試練の山：行く手をはばむ炎を消して去って自爆後、
バロムに「おこりたかぶってはいけないうたしなめられ
るの、バロムは気にせず、のちに武勇伝としてこの出来事
を語る。



ファブール防衛戦

セシルとギルバートの協力を得
て、風のクリスタルを奪いにきた
バロン軍を迎撃。しかし、絶え間
なく襲ってくる敵の部隊に少しづ
つ追いつめられ、クリスタルルー
ムへの撤退を余儀なくされる。

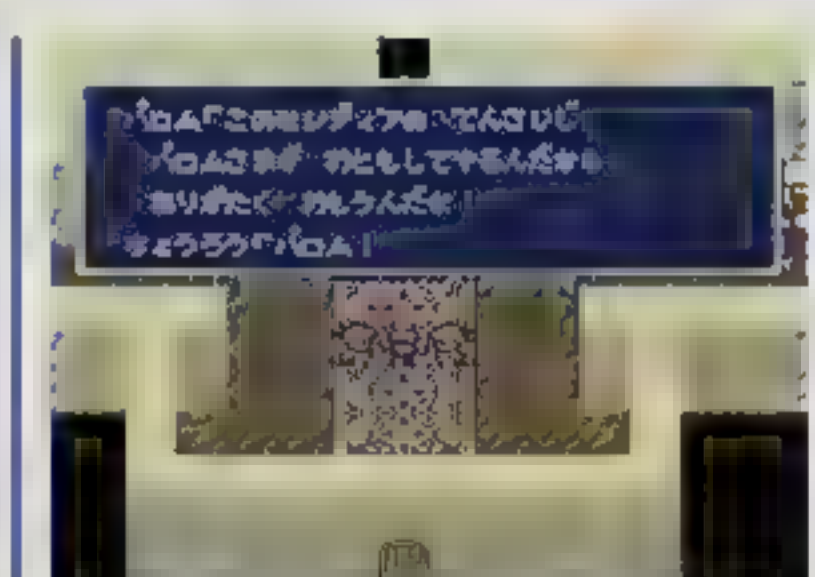
記憶喪失の身を利用され

航海中にリヴァイアサンに遭遇し、渦
に飲まれたすえにバロンに漂着。記憶を
失ったところを洗脳され、軍の手先とし
てセシルを襲ってしまう。



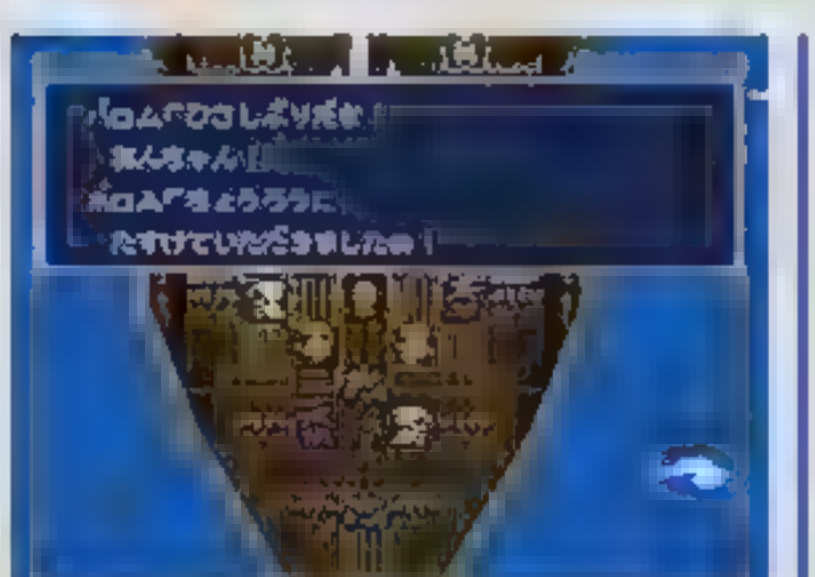
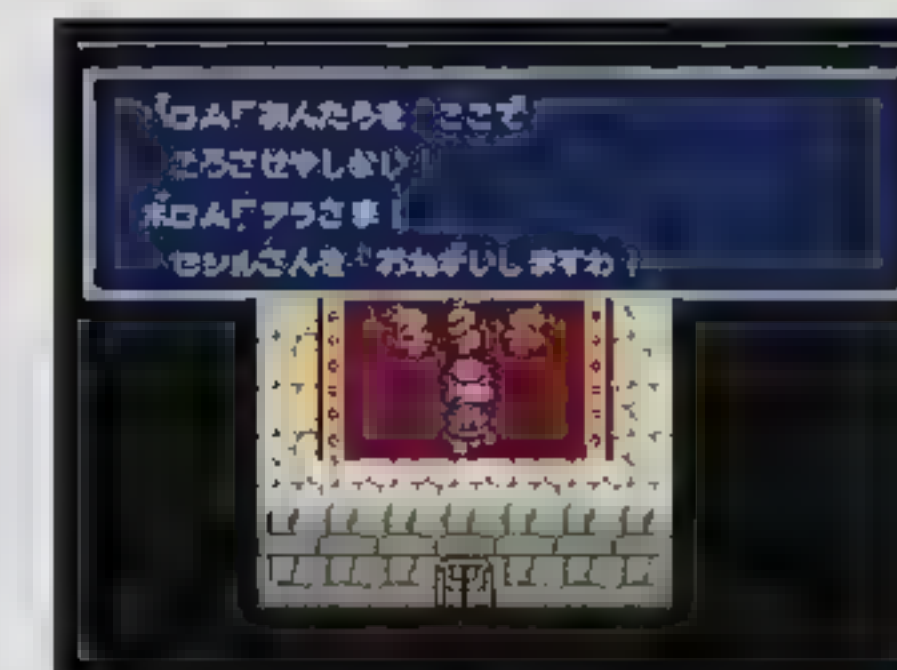
天才魔道士姉弟、登場！

長老に命じられ、試練の山へ向かうセ
シルのおともをするごとに。ポロムが礼
儀正しく自己紹介したのに対し、バロム
は無遠慮で生意気な態度を見せる。



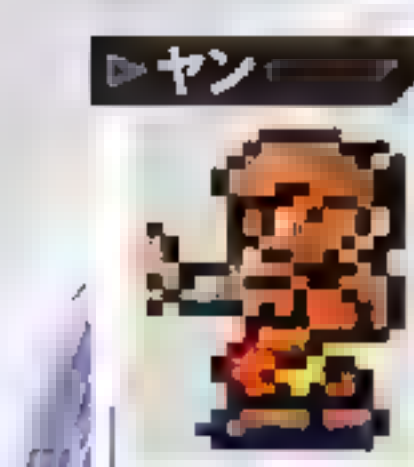
セシルを守る ふたりの意志

カイナッツォが仕掛けたワナ
で左右の壁に押しつぶされそう
になり、絶体絶命の危機におち
いるセシルたち。迫りくる壁を
食い止めるために、バロムとポ
ロムは身体を石に変えた。



長老に助けられて

みずからの意志で石化したふたりには、金
の針や「エスナ」での治療は効果がなかった。
しかし、ミシディアの長老に助けられ、バブ
イルの巨人を目指すセシルたちの援護に姉弟
そろって駆けつける。

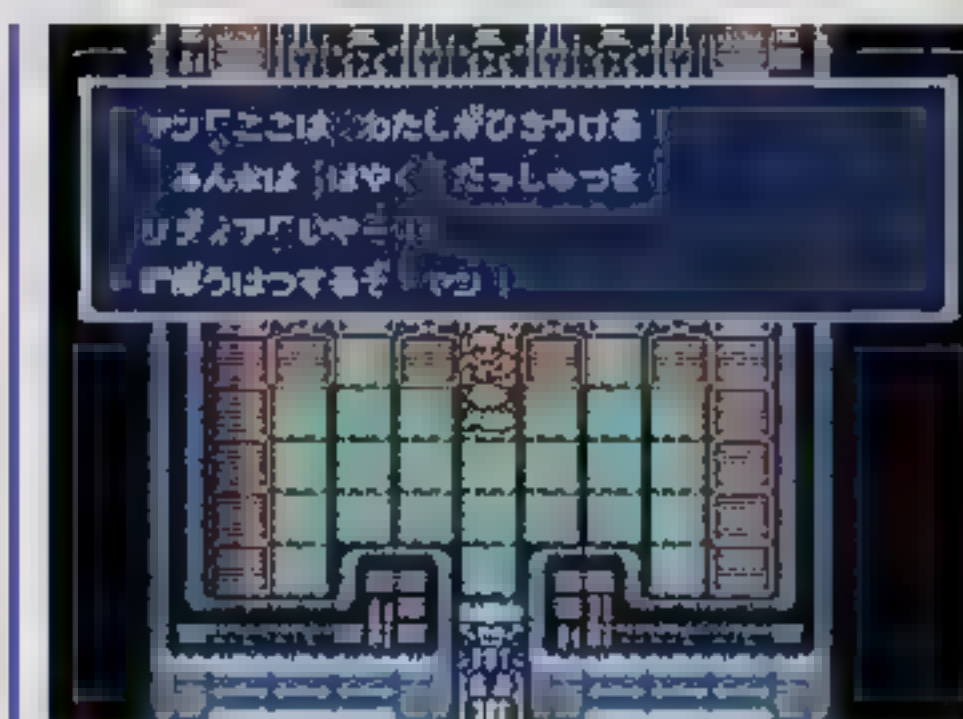


▶ ヤン



▶ バロム&ポロム

Memorial Scenes



人々のために投げ出す命

いざというときは命を捨てることも辞さない、モンク
僧としての精神を磨いてきたヤン。バビルの塔では己
を犠牲にする道を迷わず選び、巨大砲の暴走を止めた。

Cid

人情味あふれる
頑固一徹な飛空艇技師

シド

▶ Cid Pollendina シド・ポレンディーナ

Personal Data

性別	男
年齢	54歳
身長	159cm
体重	67kg
利き腕	右
出身地	バロン



▶ DS版ポリゴンモデル

▶ DS版全身画



飛空艇建造の第一人者である、バロンの技師。飛空艇団整備隊の隊長を務め、弟子たちから「親方」の愛称で慕われている。セシルを跡取り息子のようにかわいがり、幼少期から目をかけてきた。パラディンとなってバロン城にもどったセシルと再会を果たしたのち、飛空艇エンタープライズとともに彼に同行。やがて戦列を離れることになるものの、その後も飛空艇の改造などで一行を支援する。

Edge

忍者のわりに無鉄砲な
お調子者の破天荒王子

エッジ

▶ Edward Geraldine エドワード・ジェラルダイン



Personal Data

性別	男
年齢	26歳
身長	175cm
体重	51kg
利き腕	両利き
出身地	エブラーナ

独自の文化を築いたエブラーナ王国の第一王子。女好きなお調子者だが、根は優しく正義感も強い。ため、人々から信頼されている。ゴルベーザ四天王のルビカンテに祖国を滅ぼされ、単身仇討ちにのぞむも敗北。瀕死の状態でセシルたちに出会い、クリスタルの奪取を目的とする彼らへの協力を決意した。ルビカンテを倒したのち、さらなる敵の存在を知り、引きつづきセシルと行動をとる。





▶ DS版ポリゴンモデル



▶ DS版全身画



▶ DS版全身CG

「ほっほ、ローザ！
ワシに惚れるなよ！」

——ドワーフの城：心配するローザに
怪口をたたき

飛空艇の補修のために単身地上へ向かう
とき、ローザに身を案じられておどけて返
答。娘同然に大事にしている彼女に心配を
かけまいという、親心をのぞかせる。

Memorial Words



「ヘッ……俺をただの
甘ちゃん王子と思うなよ。
エブラーナ王族は代々
忍者の奥義を
受け継いでんだ……！」

——エブラーナの酒窟：ボロボロになった
身体で虚勢を張り

ルビカンテに敗れて瀕死になりながら、無理を
して強がってみせる。もともと自信家で負けず嫌
いな性格だが、代々つづく忍者の家系としてのプ
ライドがエッジを奮い立たせているようだ。

「でもよ、リディア……
こっちの世界にや、
おめーほど
いいオンナは
いねーよ……」

——エンディング：幻界へ帰ったリディアに
想いをはせて

エブラーナの復興のさなかにも女性を追いか
けるのを忘れないが、心の大部分を占めるのは、
自分のために涙を流してくれたリディア。冒険
中には想いは実を結ばなかったものの、これし
きであきらめるエッジではない？

「その人間の！
怒りつてモンを……見せてやるぜえ！」

——バビルの塔：姿を現したルビカンテに激昂し
に激昂。「感情に振りまわされる人間」を弱者と見なすル
ビカンテと対峙し、内に秘めた力を怒りによって引き出す。

「フフ……ローザと
セシルの子が
見たかったが……
ヤンがさびしがるといかん」

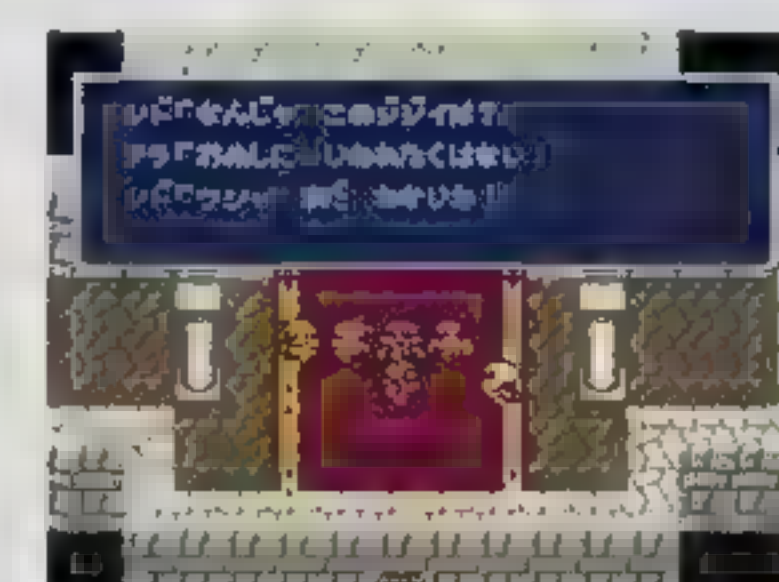
——地底世界：爆弾で大穴をふさぐことを
セシルたちに告げて

巨大砲を止めて犠牲になったヤンを引き
合いに出し、セシルたちのために身を投げ
出す覚悟を決める。命を捨てるつもりでい
ながらも、最後まで悲しさは感じさせない。

「せめておじちゃんと呼べ！」
——地底世界：リディアに「おじちゃん」と呼ばれ
る。まだまだ若いつもりでシドは、老人あつかい
されるのを極端に嫌う。ムキになって訴えたお
かげで、ドワーフの城で再会したとき、リディ
アは「おじちゃん」と呼ばれて呼んでくれる。

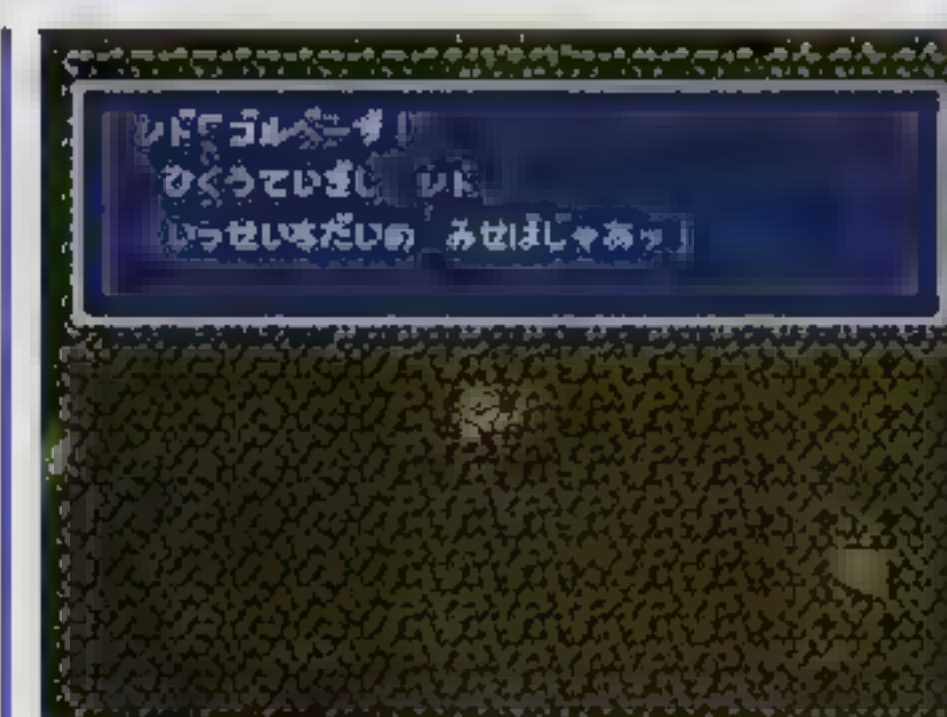
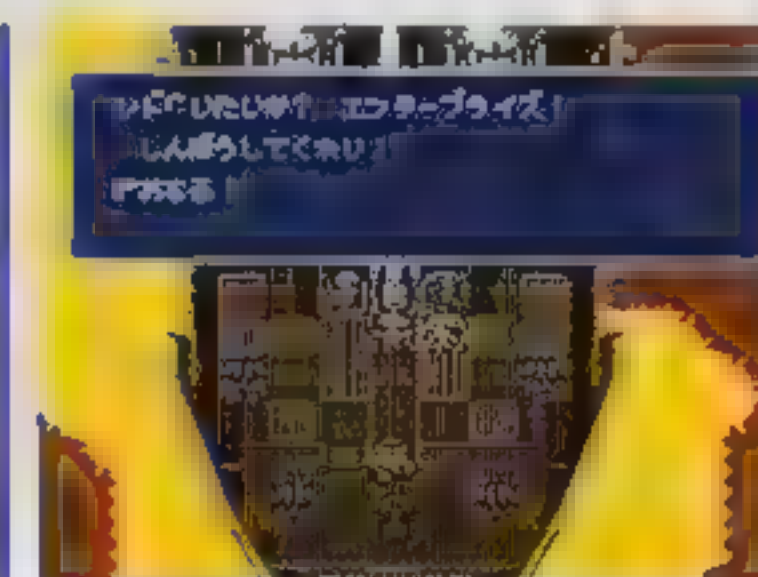
ジジイ同士の友情？

6歳しかちがわれないにもかかわらず、
自分はまだ若いと言い張って、テラを
ジジイ呼ばわり。たびたびいがみ合う
ふたりだが、頑固で子煩悩な性格など、
じつは似た者同士な部分も。



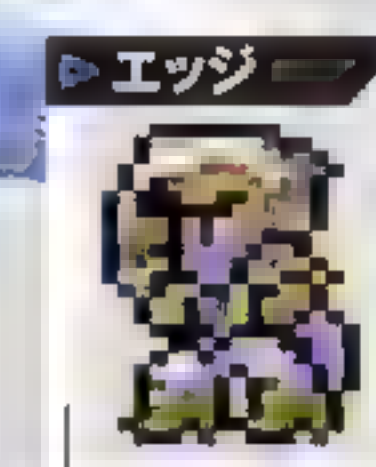
飛空艇の痛みは 技師の痛み

地底世界を訪れた直後、赤い翼
とドワーフ軍との戦闘に巻きこま
れる一行。シドは被弾する飛空艇
を我が子のように気づかいながら
操縦し、砲火のなかを突破する。



一世一代の見せ場

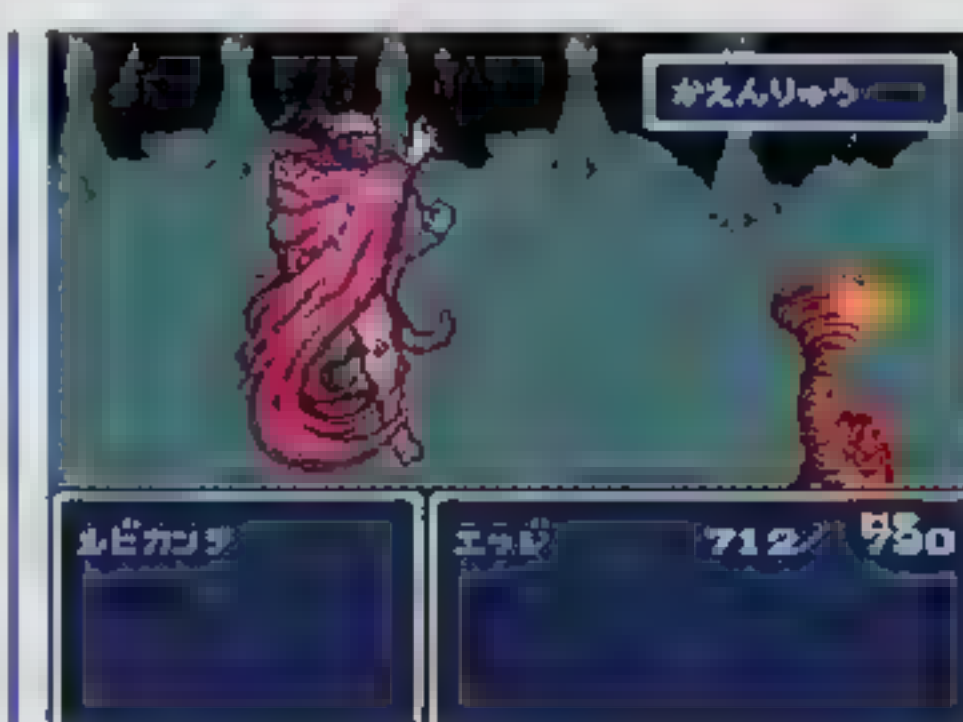
執拗に追ってくる敵の飛空艇を食い止めよう
と、地上と地底を結ぶ大穴をふさぐために爆弾
を抱えて空中ヘダイブ。赤い翼を翳った惜ぎ
ルベージに矢張りるべく命をかける。



Memorial Scenes

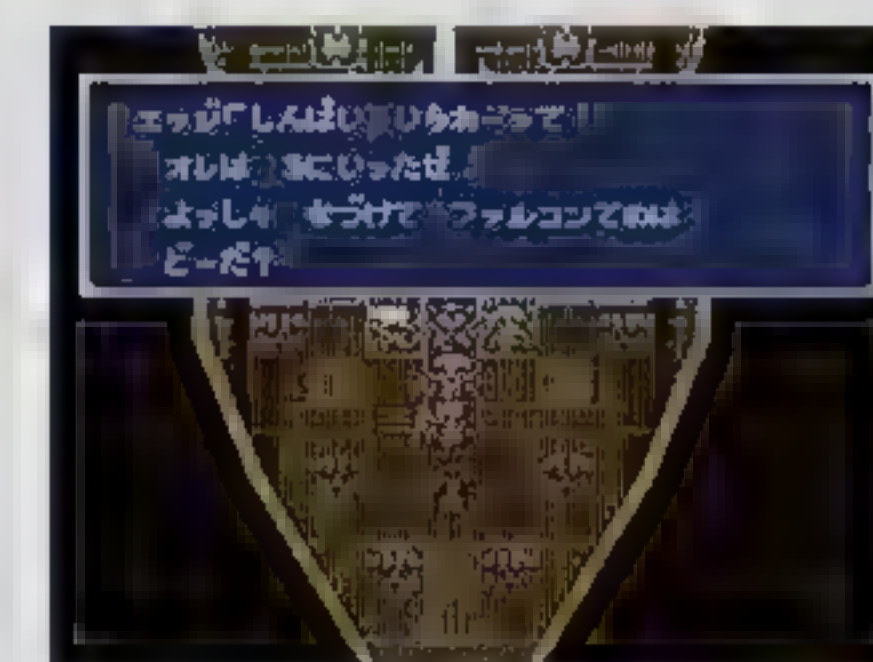
祖国の仇との 一騎打ち

エブラーナを滅ぼしたルビカ
ンテに、無謀にも一騎打ちを挑
むエッジ。しかし、ルビカンテ
のくり出す業火に身を焼かれて、
あっけなく返り討ちに。



両親との決別

魔物へと改造された王と王妃に襲
われ、望まぬ戦いを強いられる。や
がて良心を取りもどした王と王妃
は、息子エッジに別れの言葉を告
げたのち、みずから消えていった。



ファルコン、発進！

バビルの塔で見つけた敵の新型飛空艇を、ワ
ナと疑うことなく奪取。勝手に「ファルコン」とい
う名前までつけて、船長気取りで発進させる。

Fusuya フースーヤ

多くの月の民を見守る
おだやかな賢人



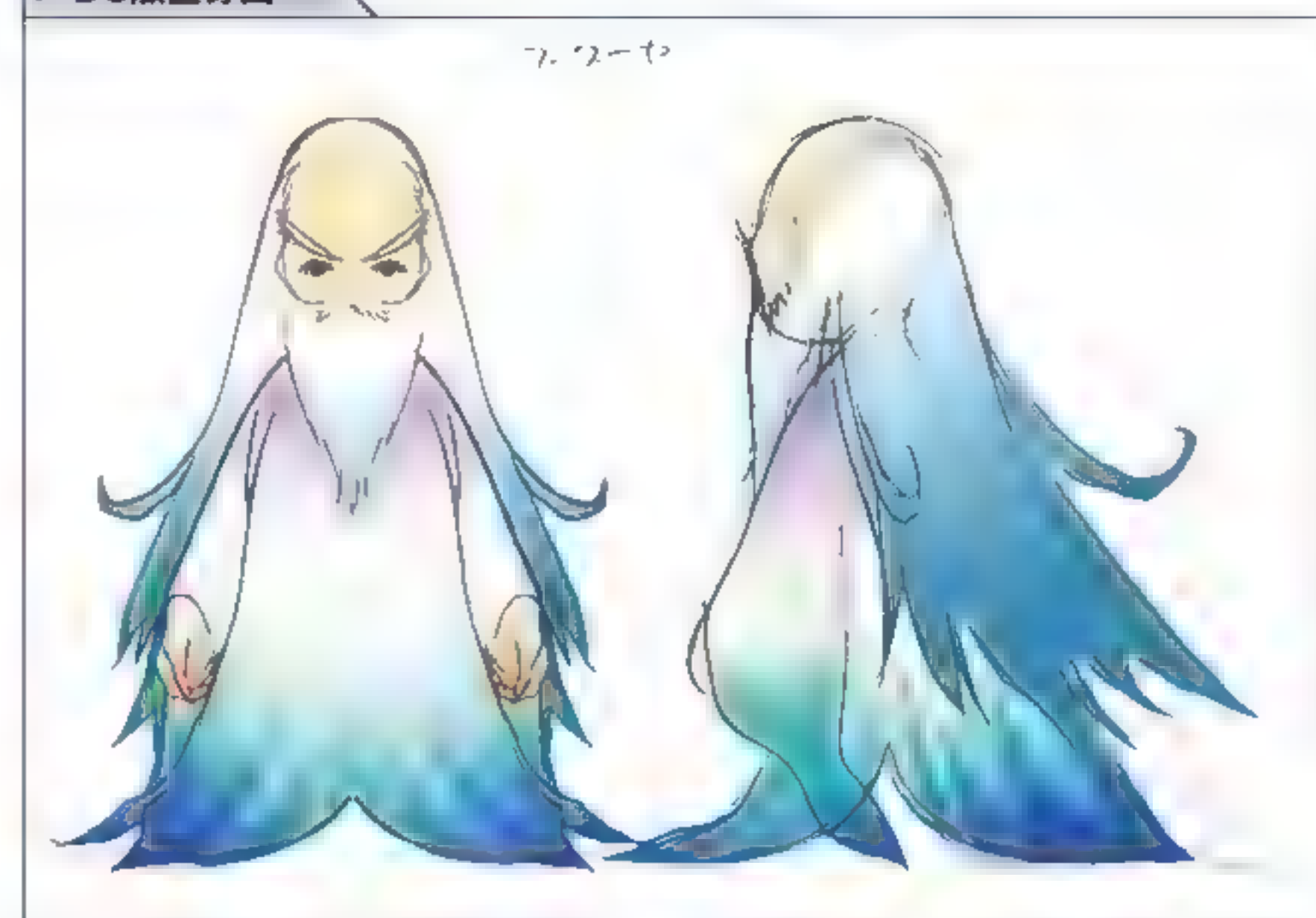
Personal Data

性別	男
年齢	不明
身長	不明
体重	不明
利き腕	右
出身地	不明



▶ DS版ポリゴンモデル

▶ DS版全身画



セシルの父クルーヤの兄にあたる月の民。はるか昔に悪しき月の民ゼムスを封じたのち、青き星の住人の進化を待ちつつ眠りについた同胞を見守ってきた。ゼムスの思念が破壊兵器「バビルの巨人」で青き星を焼きつくそうとしていることを知り、月へとやってきたセシルに協力。巨人を破壊すべく内部へ侵入したときにゴルベーザをゼムスの洗脳から解放し、彼とセシルの出生の秘密を明かす。

Golbeza

邪悪な意志にとらわれた
月の民の血を引く者

ゴルベーザ

Personal Data

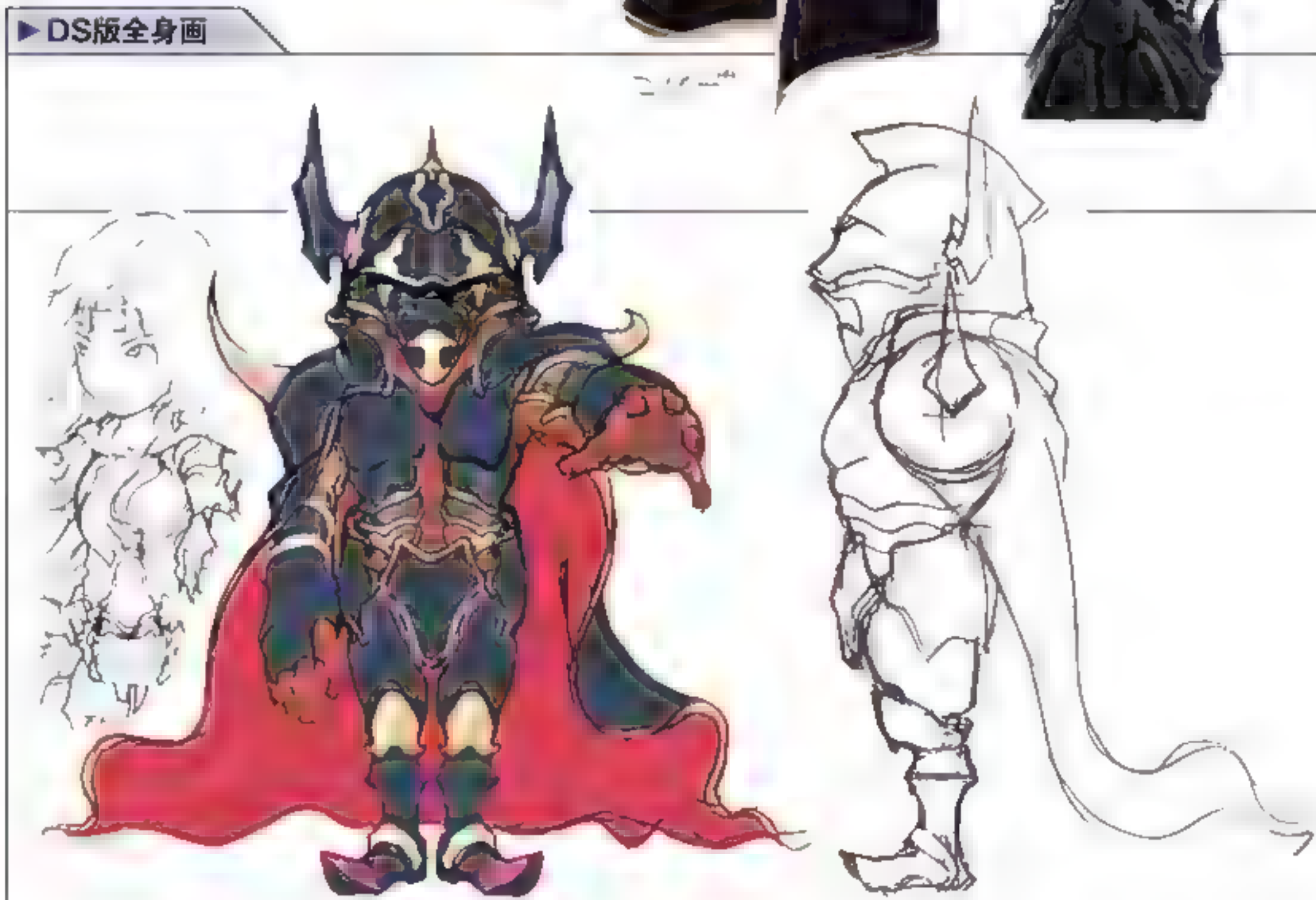
性別	男
年齢	30歳
身長	不明
体重	不明
利き腕	左
出身地	不明



黒い甲冑に身を包んだ、不気味な男。じつはセシルの実兄にあたる。パロン王国を陰からあやつる張本人で、各国のクリスタルを略奪するために非道な行為をくり返し、セシルと激しい戦いをくり広げた。それらは月の民ゼムスの邪悪な思念に支配されての行動であり、正気を取りもどしたのちは、伯父のフースーヤとともに月へとおもむき、因縁の相手ゼムスに戦いを挑む。



▶ DS版全身CG



▶ DS版全身画

「おぬしはゼムスのテレパシーで利用されていたのだ……。
クルーヤの月の民の血が、よりそれを増幅していたのだ……。」

——バブイルの巨人：ゴルベザにかけられた洗脳を解いて
弟クルーヤの忘れ形見であるゴルベザとセシルが憎み合う状況を見過ごせず、
伯父としてふたりに真相を告げる。身体を張ってゴルベザを正気にもとめた
は、深い悲しみに包まれた弟の無念さを、フースーヤ自身も感じているからこそ。

兄弟で戦うなど……!

「愚かな……すばらしい力を持ちながら

邪悪な心に踊らされて……」

——月の地下深谷：ゴルベザと協力してゼムスを倒し
ゼムスに悪意は相いれなくとも、その実力だけは認め
ていたフースーヤ。それだけに、よしまな考えを抱き、
多くの月の民と敵対したゼムスに複雑な思いを抱く。

Memorial Words

▶ フースーヤ



▶ ゴルベザ



「お前がセシルか。
会えたばかりで残念だが、
これが私のあいさつだ!」
——ファブール城：クリスタルを奪いに現れたときに
セシルと対面して

あいさつと称して、カインに敗れたセシルに引導を渡そうとする。
止めに入ったヤンとギルバートを虫けら呼ばわりして一蹴し、クリ
スタルとローザを奪って立ち去る様子には、悪の親玉の風格が漂う。

「私の術をあなどってもらっては困る。

このときを待っていたのだ!」

——封印の洞窟：ふたたびカインをあやつりクリスタルを奪わせて
最後のクリスタルをセシルたちが手に入れるのを見計ら
って、再度カインを洗脳。最適なタイミングまで彼らを泳
がせ、一気に主導権をにぎるあたりが、いかにも策士。

「……私はなぜ、あんなに憎しみに
かられていたのだろう……」
——バブイルの巨人：フースーヤのおかげで
正気を取りもどし

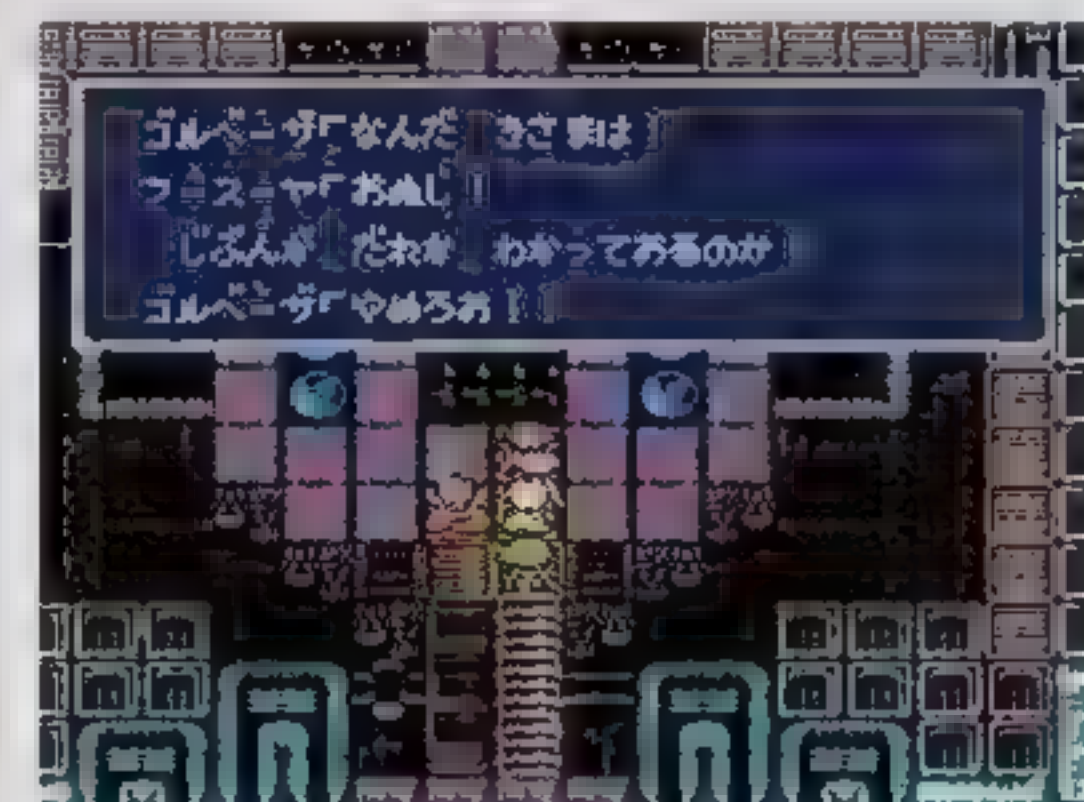
フースーヤの神通力によってゼムスの支配から解放
され、それまでの行ないをかえりみることに。憎悪の
念にしばられたのは、己に少なからず悪しき心があっ
たからと思い知り、罪の意識に苦しむ。

「……ありがとう。セシル……!」
——エンディング：自分を兄と呼んでくれた
弟との別れぎわに

散々セシルを苦しめた自分は許されるはずがなく、兄と認
めてもらう権利などない——そう考えていたがゆえに、セ
シルがとっさに「兄さん」と呼んでくれたことに感極まるゴル
ベザ。改めて別れの言葉を告げる弟へ、感謝の気持ちをま
っすぐに伝えるのだった。

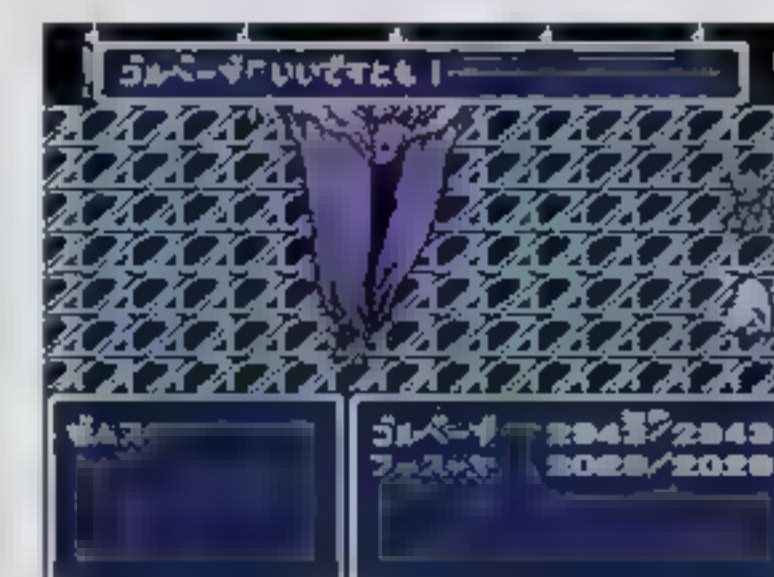
憎しみをかき消す光

バブイルの巨人を止められて逆上するゴルベザの姿を見て、彼
が弟クルーヤの息子だと察知。己の素性すらも見失ったゴルベザ
をゼムスの呪縛から解放すべく、全身全霊をかける。



とまどいの正体は……

ソットの塔でセシルにトドメを刺そうとし
たものの、弟であることに無意識に気づいた
のか、激しく動揺。深手を負っていたことも
あり、勝負を預けてその場をあとにする。

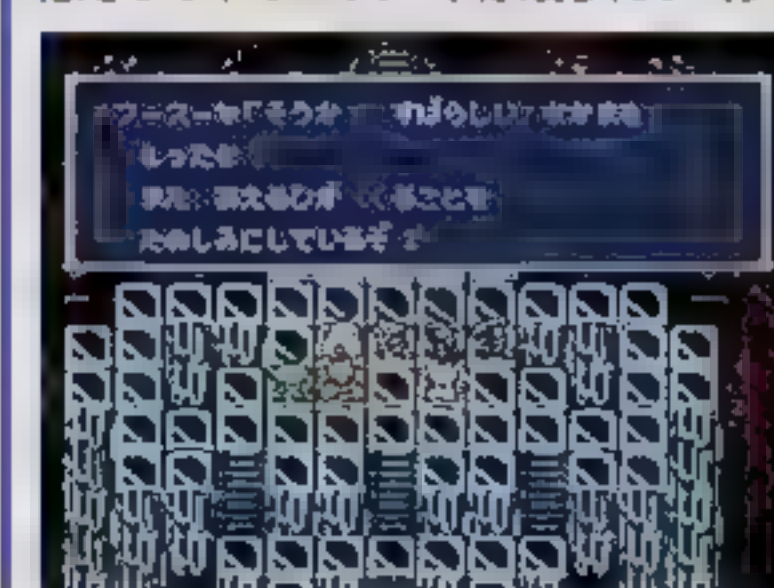


持てるすべての力を合わせて

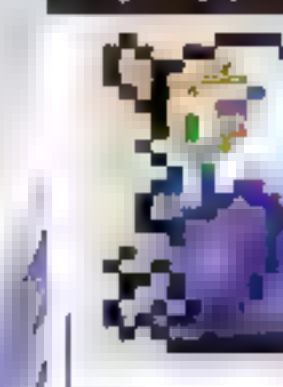
フースーヤと協力し、もうひと息で倒せるところまで
ゼムスを追いつめたゴルベザ。伯父の呼びかけに応じ
て、メテオの詠唱にパワーを注ぐ。

月への旅立ち

ゼムスの残留思念であるゼロムスは、
セシルたち青き星の民によって倒された。
進化の途中だと思われた青き星の民が月
の民と対等に話し合える日も遠くないと
感じつつ、フースーヤは眠りにつく。



▶ フースーヤ



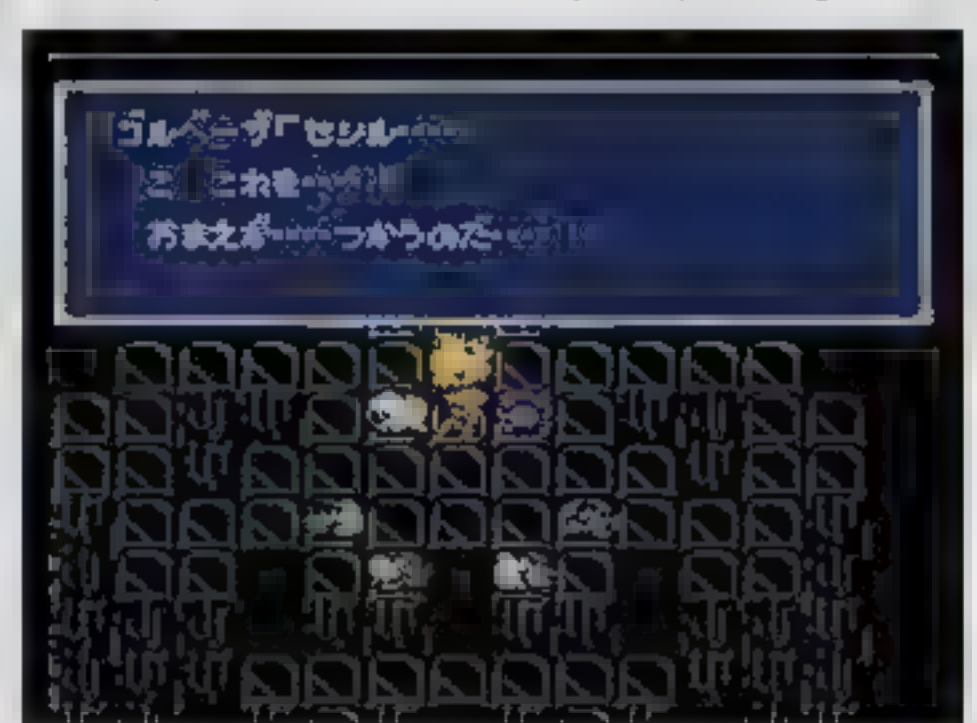
▶ ゴルベザ



Memorial Scenes

弟に託した光

ゼロムスの正体をあばこうとクリスタルをかざすが、暗黒の道を歩ん
だ身ではクリスタルを輝かせることはできなかった。返り討ちにされた
ゴルベザは、光の道を進む弟にクリスタルごと世界の命運を託す。





スカルミリョーネ

Scarmiglione

「死の水先案内人」を自称する、ゴルベーザ四天王のひとり。パラディンに転身しようとするセシルへの刺客として試練の山に送りこまれた。一度倒されると真の姿を現し、セシルたちをふたたび襲う。



Memorial Words

「死してなお恐ろしい
土のスカルミリョーネの強さ……
ゆっくり味わいながら死ねえ！」

—— 試練の山：セシルたちに敗れた直後に
背後から彼らを襲い

Memorial Scene

背後から襲ってくるものの……

スカルミリョーネとの2回目のバトルは、かならずバックアタックとなる。卑劣な戦法で襲いかかり、「崖から突き落としてくれるわ!」と宣言するが、セシルたちに敗れると、皮肉にもスカルミリョーネ自身が「グ……バァー!」という奇怪な断末魔を残して崖から落ちていく。



カイナッツォ

Cagnazzo

ゴルベーザ四天王の一角をになう、水をあやつる怪物。パロン王を亡き者にしたのち、彼になりすまして国全体を牛耳ってきた。祖国にもどってきたセシルの前で正体を現し、彼らに倒されるが、最後の力で一行を通路に閉じこめ、壁で押しつぶそうとする。

Memorial Words

「クカカカ……この俺を倒すとはなあ。
だが俺はさびしがり屋でな。クカカカ……
死してなおすさまじい、
この水のカイナッツォの恐ろしさ、
とくと味わいながら死ねえ!
先に地獄で待ってるぞお!」

—— パロン城：セシルたちを道づれにしようともくろんで



バルバリシア

Barbariccia

ソットの塔をつかさどる、ゴルベーザ四天王の紅一点。風を自在にあやつり、空中戦を得意とする。ゴルベーザを退けたセシルたちを葬ろうとして襲いかかるが、風のバリアをカインの「ジャンプ」に破られて敗北。ソットの塔を崩壊させ、彼らを道づれにしようとする。

Memorial Words

「ほっほっほほほ……
ゴルベーザ様に手傷を負わせるとは、
お前たちを見くびっていたようね!」
—— ソットの塔：セシルたちに敵意を向けて

「馴れ馴れしく呼ぶでない!
こんなことならお前もローザも
消しておくべきだったわね」
—— ソットの塔：セシルの味方についたカインに言い返し



ルビカンテ

Rubicante

紅蓮のマントに身を包んだ、ゴルベーザ四天王のリーダー格。四天王最強の実力を誇るうえ、敵対する者にも紳士的に接する武人で、正々堂々とした戦いを好む。エプラーナを滅ぼしたため、エッジには宿敵と見なされている。

Memorial Words

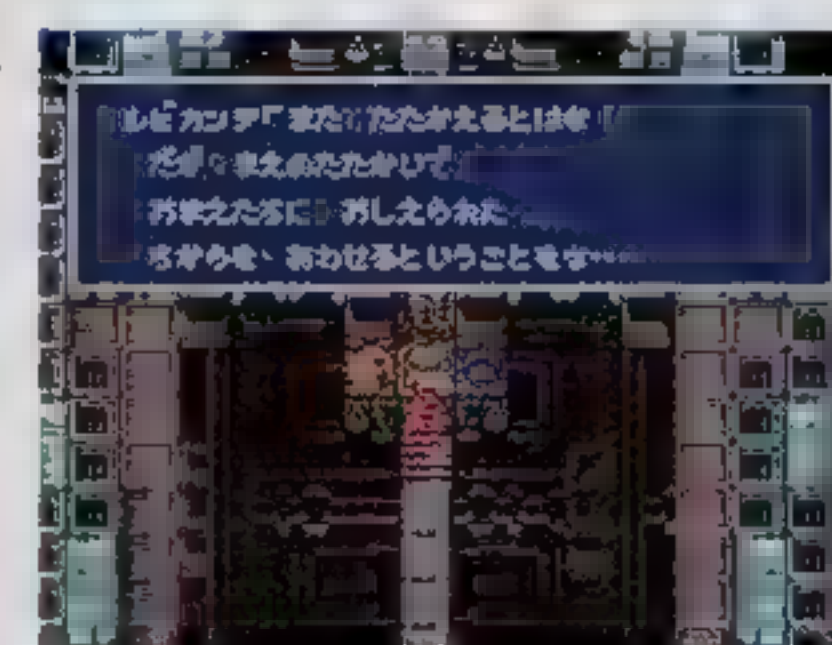
「なんだ、その哀れな術は……
炎はこうして使うものだ!」
—— エプラーナの洞窟：エッジの火遁を受けて

「さあ、回復してやろう!
全力でかかってくるがいい!」
—— バパイルの塔：セシルたちとの対決の直前に彼らの傷を癒し

Memorial Scene

「力を合わせて」戦うはずだったが……

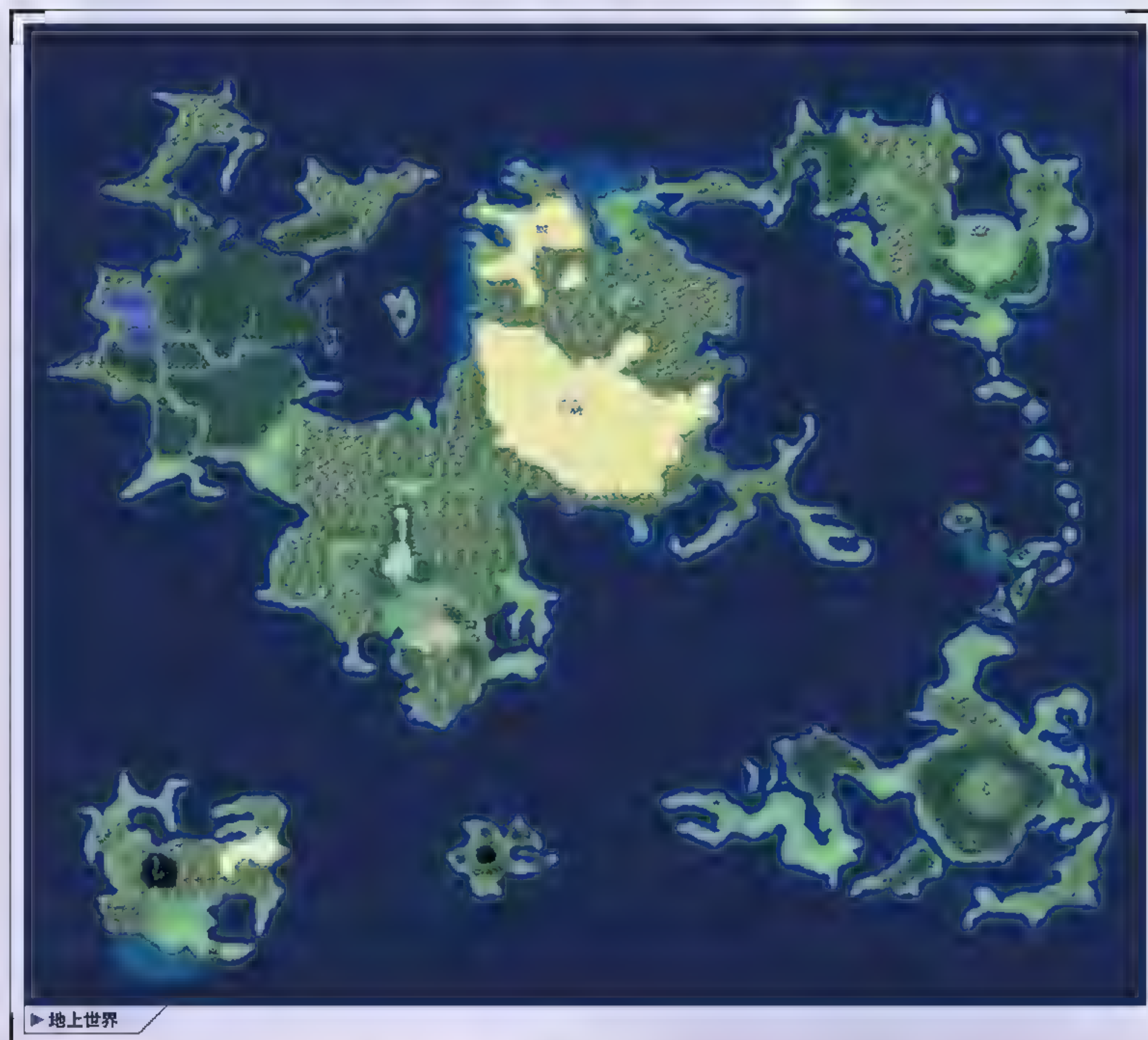
セシルたちに敗れたゴルベーザ四天王は、ゼムスの手で復活をとげて、ふたたび一行の前に立ちふさがる。このとき四天王は、ルビカンテが過去の戦いでセシルたちから思い知った「力を合わせる」ということを実践。しかし、その方法がひとりずつ順番に連続で戦うというものだったため、真に力を合わせきれず、2度目の敗北を喫してしまう。





WORLD

青き海が広がる地上世界、灼熱のマグマが流れる地底世界、一面の荒地である月という、3つの世界が存在。地底にそびえ立つバビルの塔は地上まで伸びており、両方の世界で塔の一部分が見られる。ミシディア周辺の陸地が竜の形をしているのも特徴的。

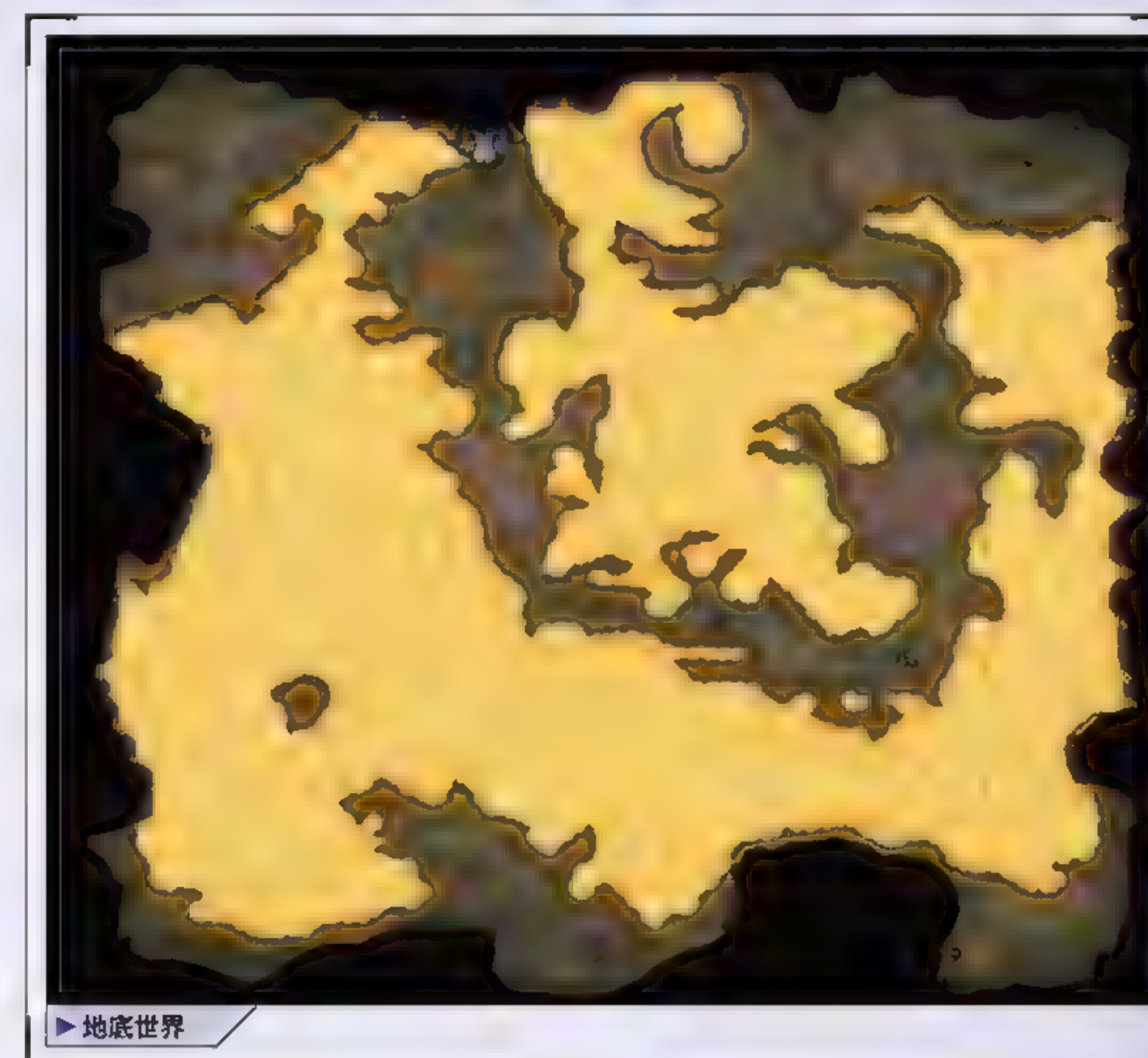


地上世界

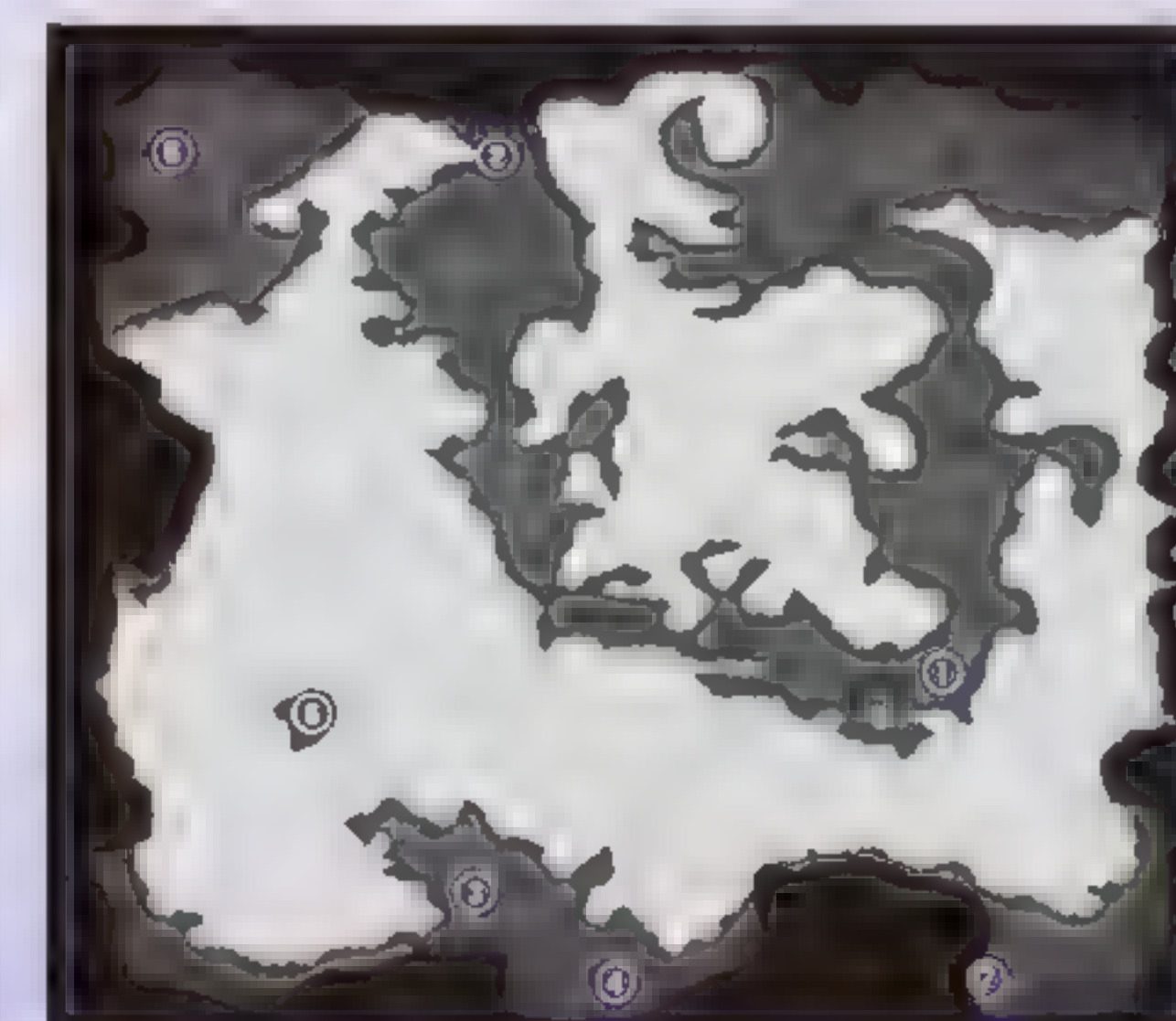


- | | |
|-----------------|----------------|
| ① バロン城 | ⑬ 磁力の洞窟 |
| ② バロンの町／昔の水路 | ⑭ アガルトの村(※5) |
| ③ ミストの洞窟(※1) | ⑮ ミスリルの村 |
| ④ ミストの村 | ⑯ アダマン島の洞窟(※6) |
| ⑤ オアシスの村カイボ(※2) | ⑰ エブラーナ城 |
| ⑥ 地下水脈 | ⑱ エブラーナの洞窟(※7) |
| ⑦ ダムシアン城 | ⑲ バビルの塔(地上) |
| ⑧ アントリオンの洞窟(※3) | ⑳ バビルの巨人 |
| ⑨ ホブスの山(※4) | |
| ⑩ ファブール城 | |
| ⑪ ミシディア | |
| ⑫ 試練の山 | |
| ⑬ トロイア城／ゾットの塔 | |
| ⑭ トロイアの町 | |
| ⑮ チョコボの村 | |

※1……DS版では「ミスト洞窟」
※2……DS版では「カイボ」
※3……DS版では「アントリオン洞窟」
※4……DS版では「ホブス山」
※5……DS版では「アガルト」
※6……DS版では「アダマン洞窟」
※7……DS版では「エブラーナ洞窟」



地底世界

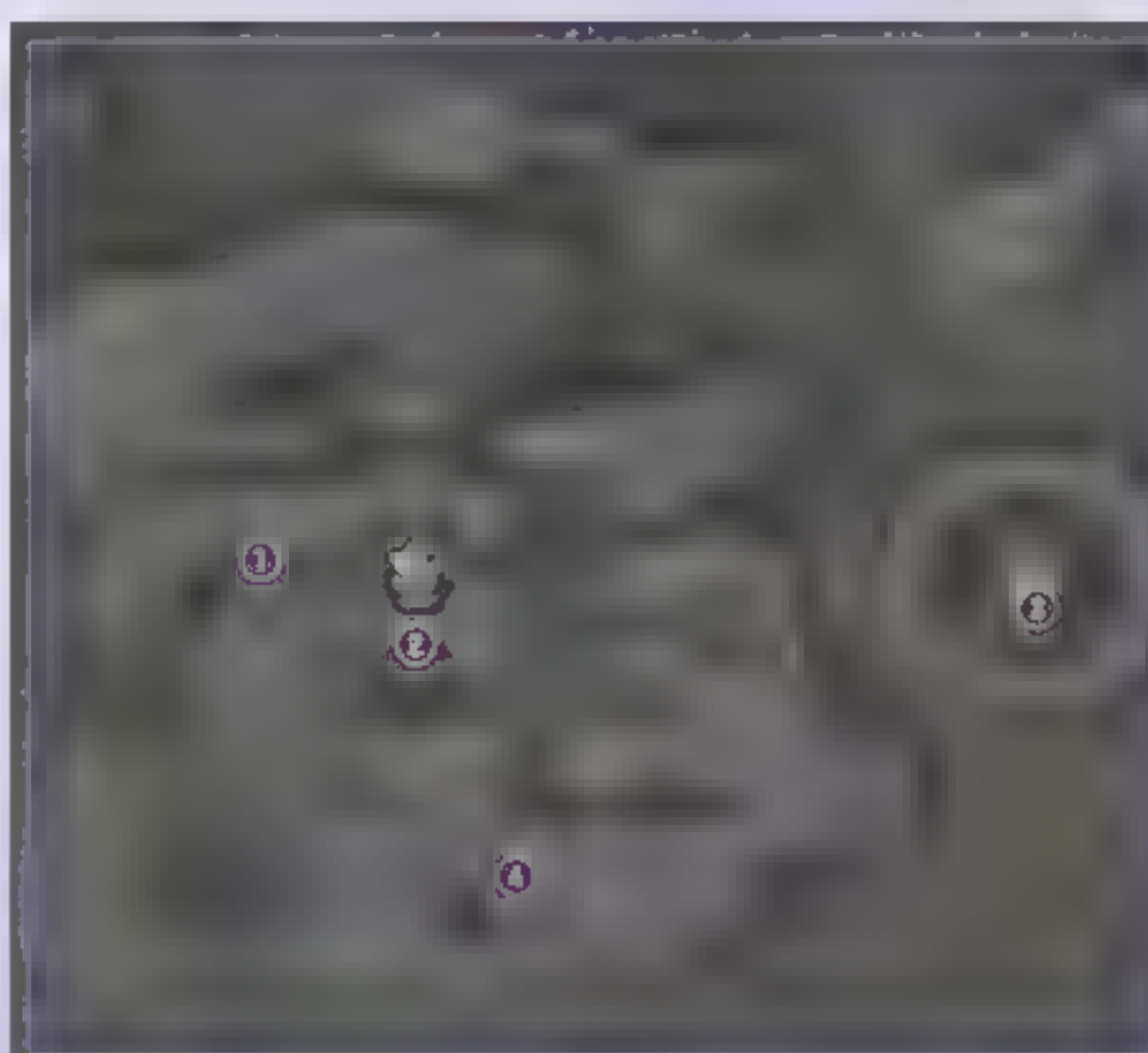


- ① ドワーフの城(※8)
- ② バビルの塔(地下)
- ③ 封印の洞窟
- ④ トメラの村(※9)
- ⑤ シルフの洞窟
- ⑥ 幻獣の洞窟／幻獣の町
- ⑦ ククロの家

※8……DS版では「ドワーフ城」
※9……DS版では「トメラ」



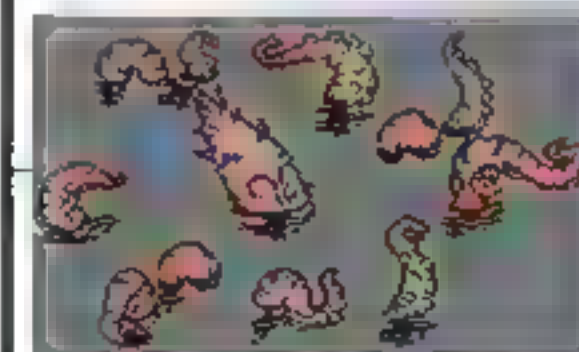
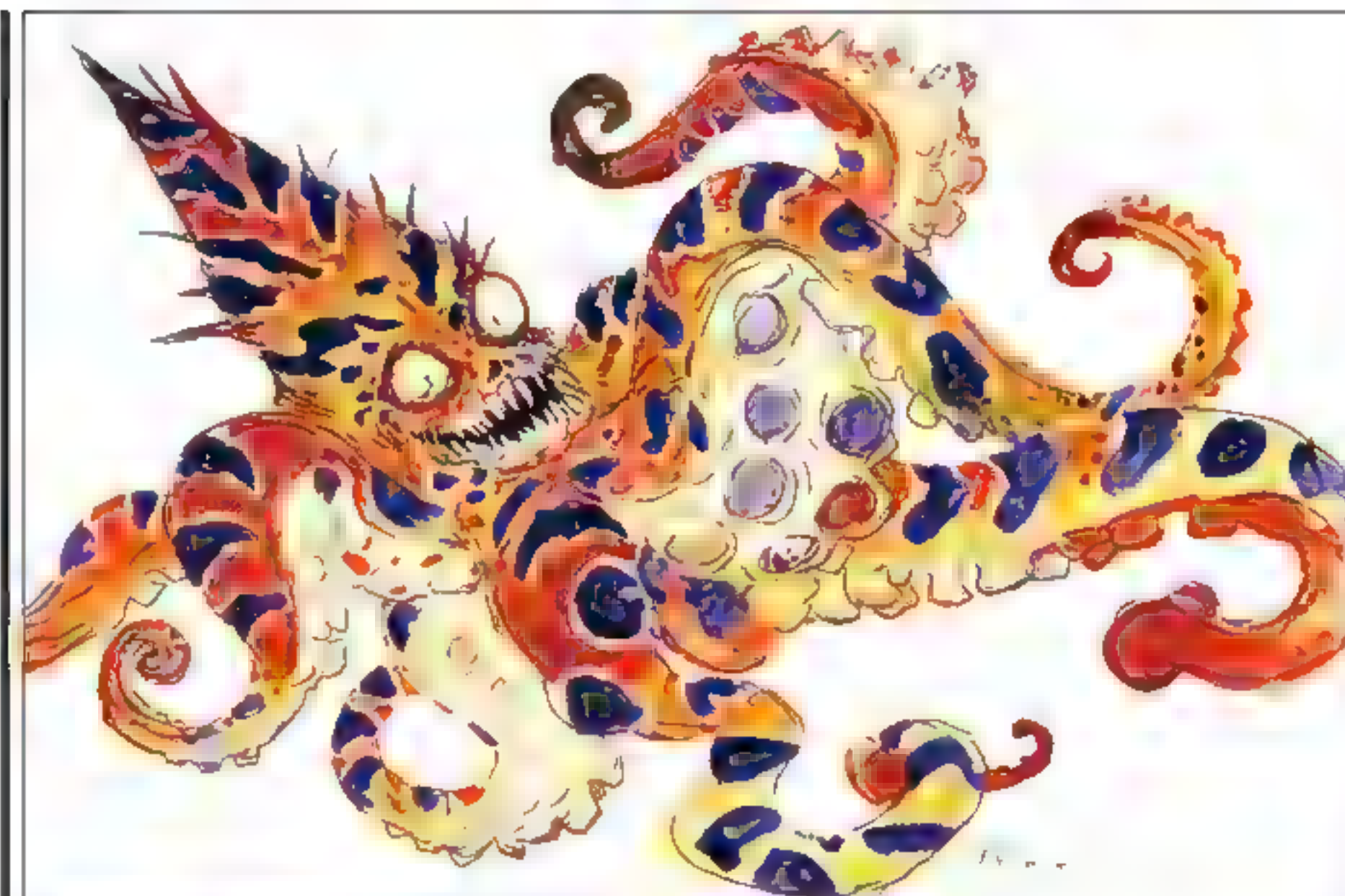
月



- ① 月の地下通路
- ② 月の民の館／月の地下渓谷
- ③ 幻獣神の洞窟
- ④ ハミングウェー族のすみか

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV

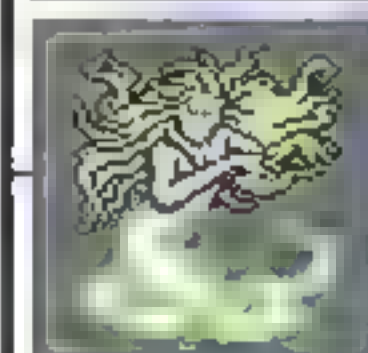
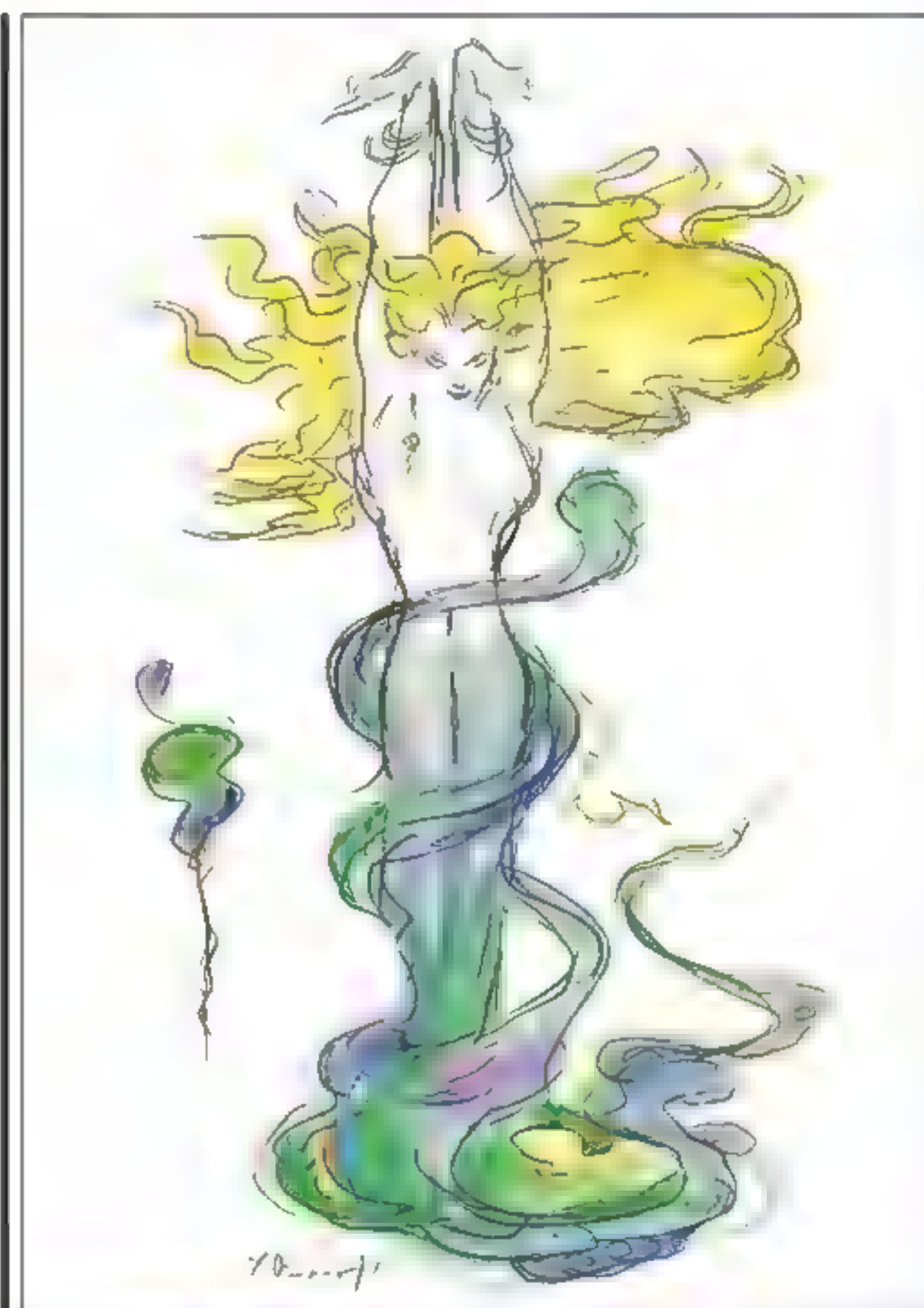
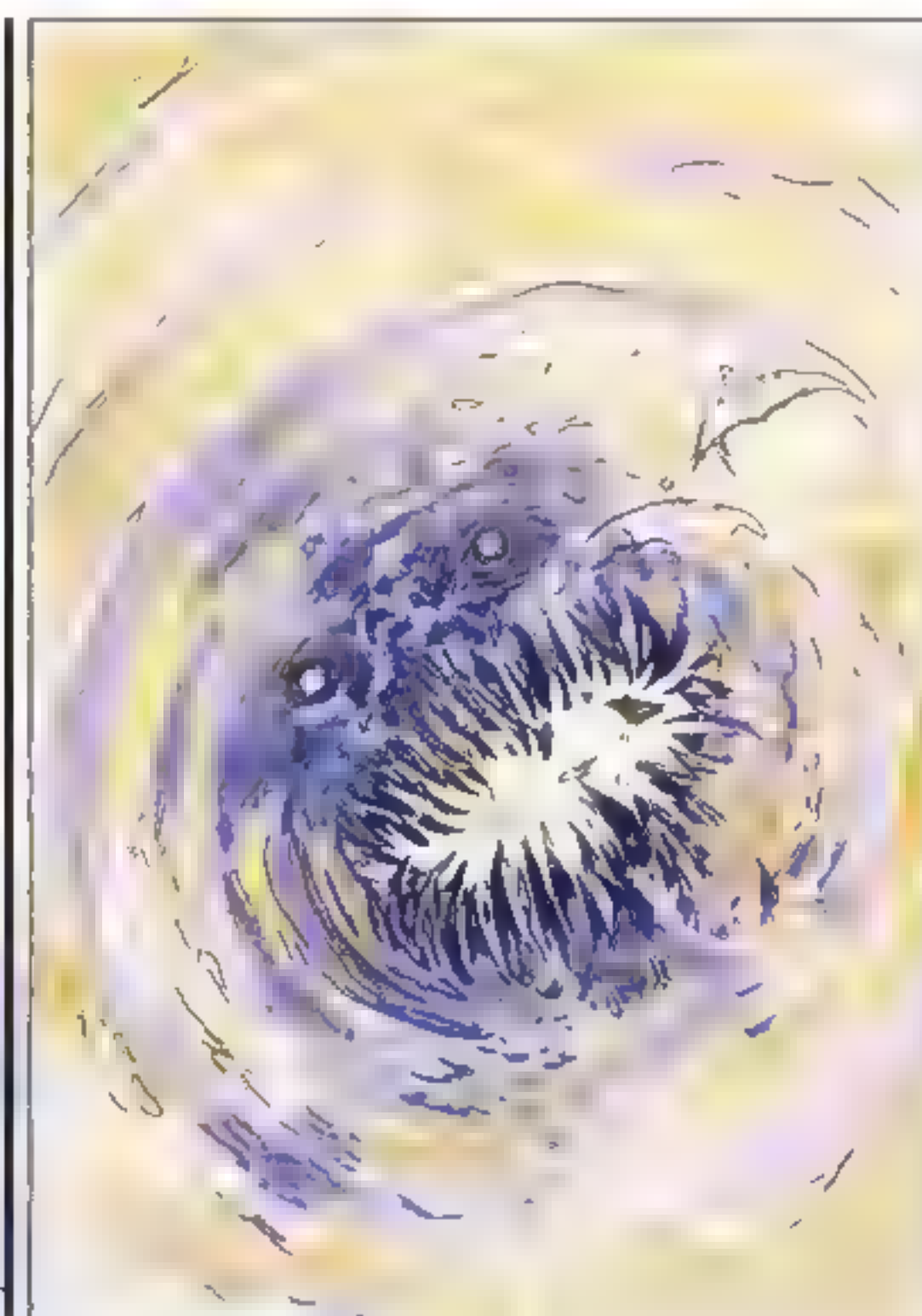
MONSTER



オクトマンモス

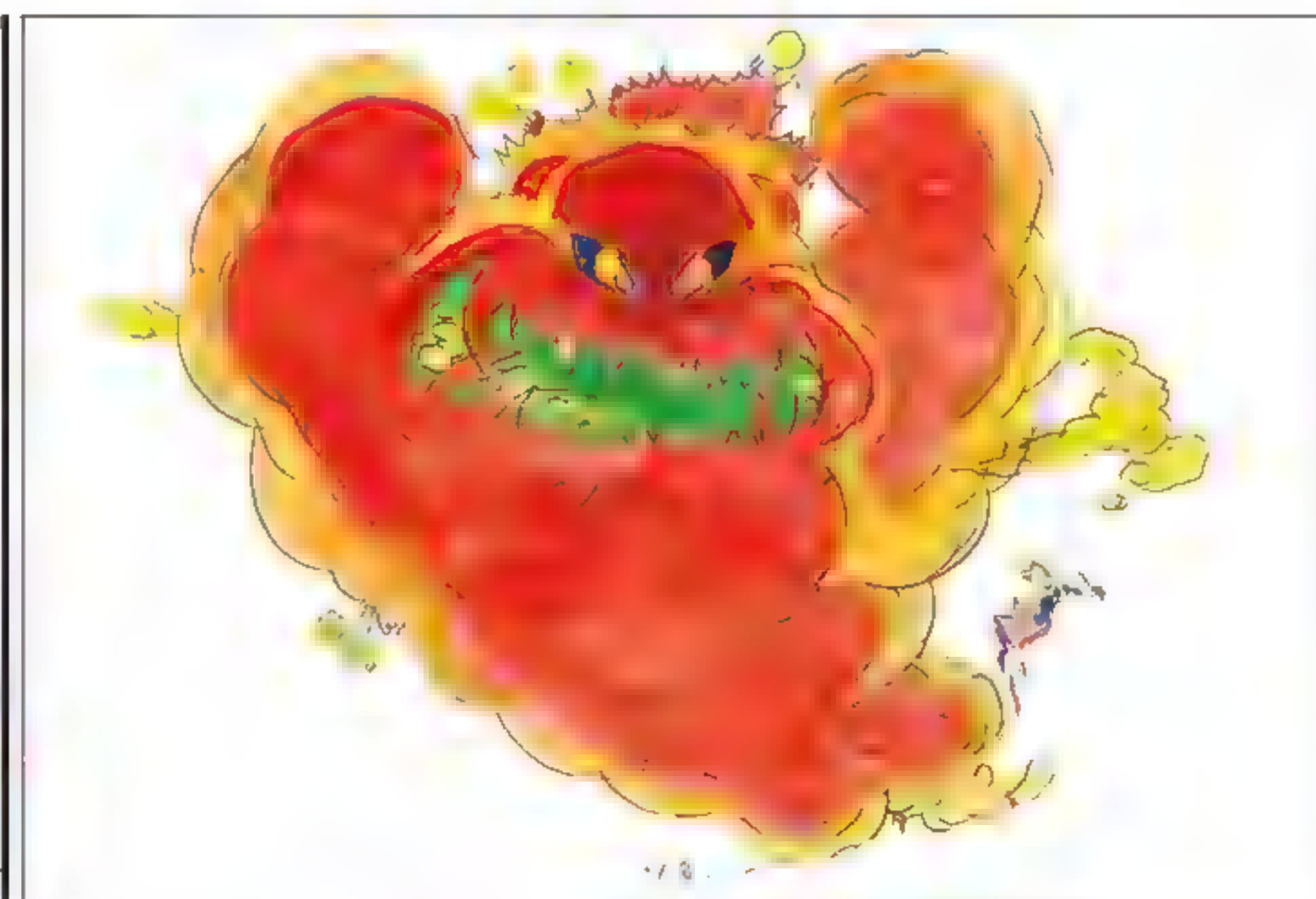


アントリオン



レーシ

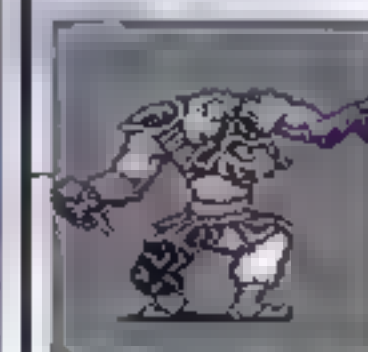
マザーボム



ズー



バロン近衛兵



ベイガン



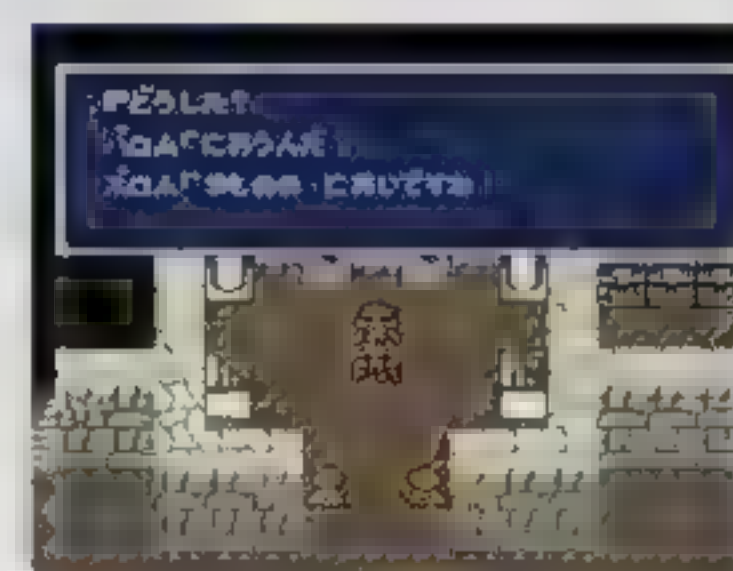
マリオネーター

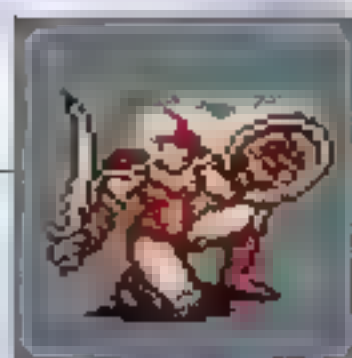


Memorial Scene

近衛兵長ベイガンが仲間になった？

物語中盤でセシルがバロン城にもどると、近衛兵長のベイガンが仲間になる。しかし、そのときのパーティーメンバーは、すでに最大数の5人。かわりに誰かがパーティーから抜けるのかと思いきや、ベイガンの正体が魔物であることをバロムとボロムが見抜き、そのままバトルに突入する。





レディガーダー

ソーサルレディ



メーガス三姉妹
(ドグ、マグ、ラグ)



Memorial Feature

元祖「デルタアタック」の使い手

ドグがマグに「リフレク」を使ったのち、ラグがマグに攻撃魔法を放ち、3人で「デルタアタック!!」と叫びながら反射させてくる。この敵の登場により、一部の「FF」ファンのあいだでは味方の魔法を跳ね返す戦法が「デルタアタック」と呼ばれるようになった。なお、以降の作品にも同名の攻撃が存在するが、魔法を跳ね返す技ではない。



※イラストは左からラグ(三女)、マグ(長女)、ドグ(次女)



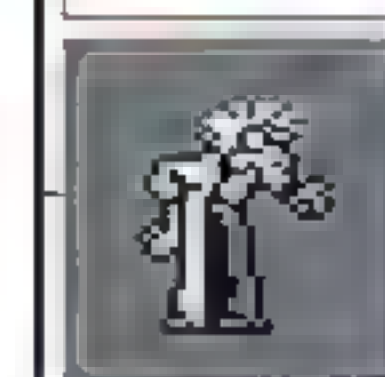
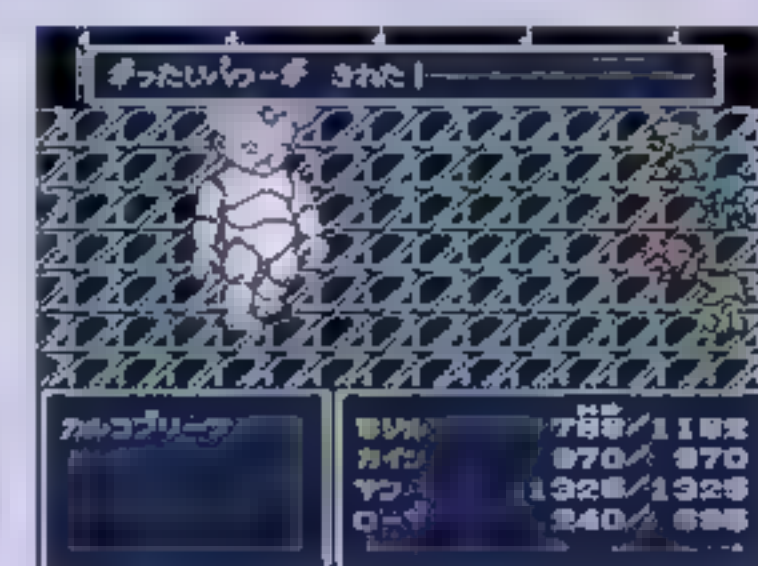
カルコブリーナ



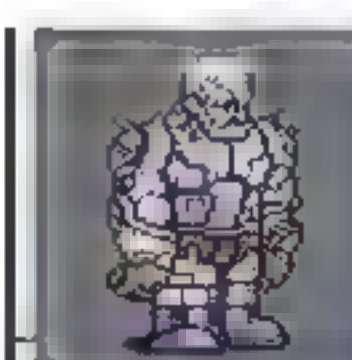
Memorial Feature

ピンチになると合体する人形たち

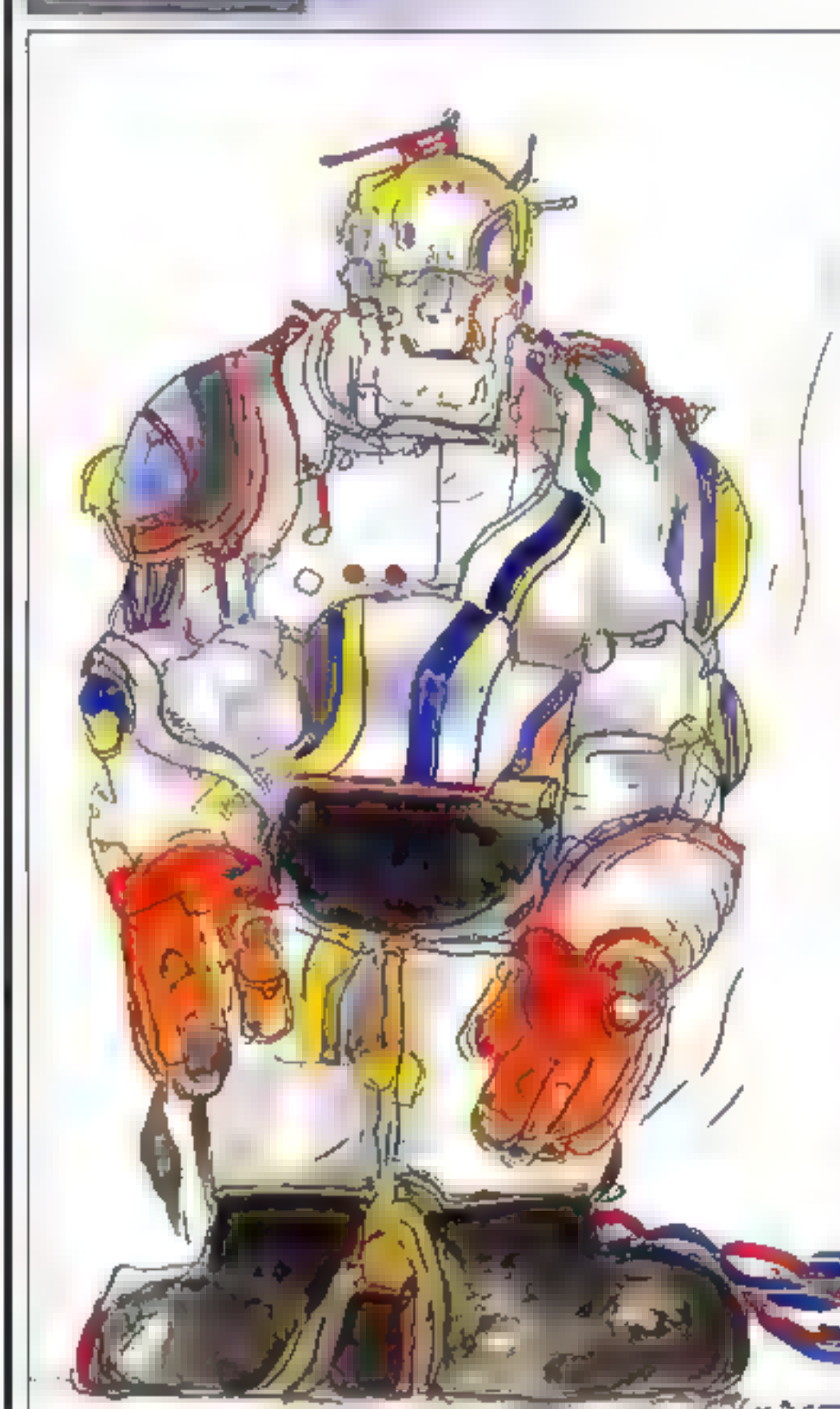
バトル開始時には、カルコとブリーナが3体ずつ出現。そのどちらかを全滅させると、人形たちが合体してカルコブリーナになる。カルコブリーナは、なかなか倒せずにいると合体バワーが切れて6体の人形にもどることもある難敵だが、カルコとブリーナを同時に全滅させて、合体させずに倒すという方法も当時話題になった。



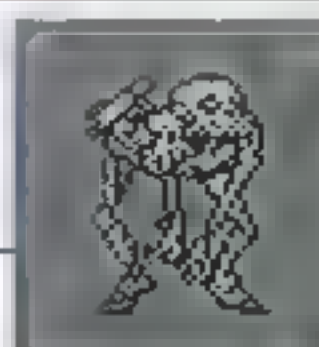
博士(ルゲイエ)



バルナバ



ルゲイエ
(変身後)





グリーンドラゴン

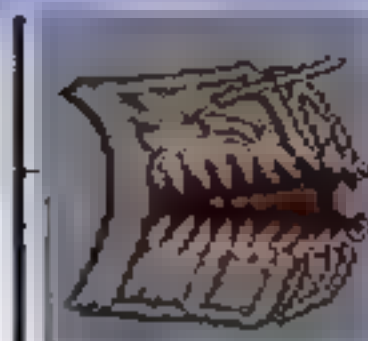


アルケニー

エブラーナ王妃

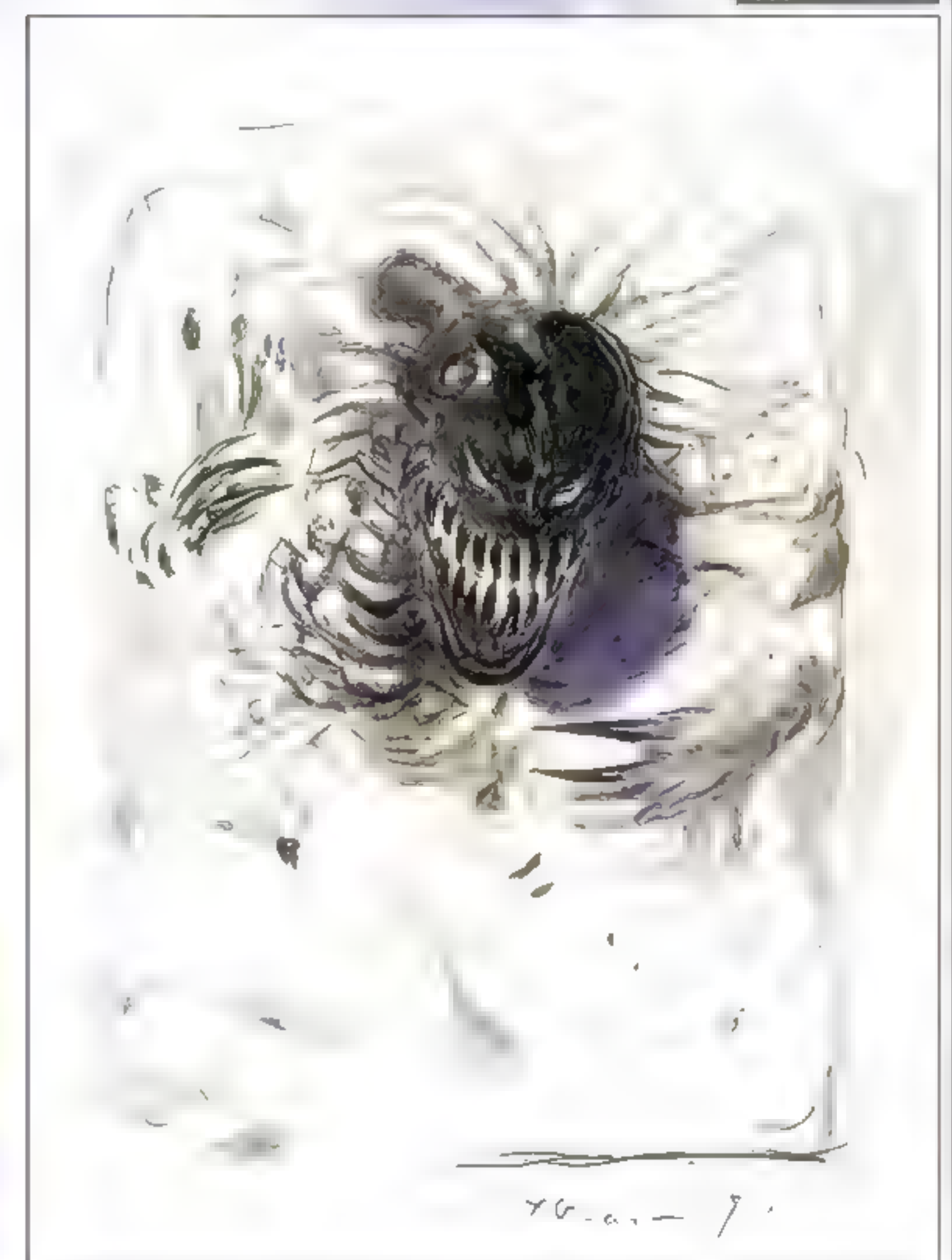


エブラーナ王



アサルトドア

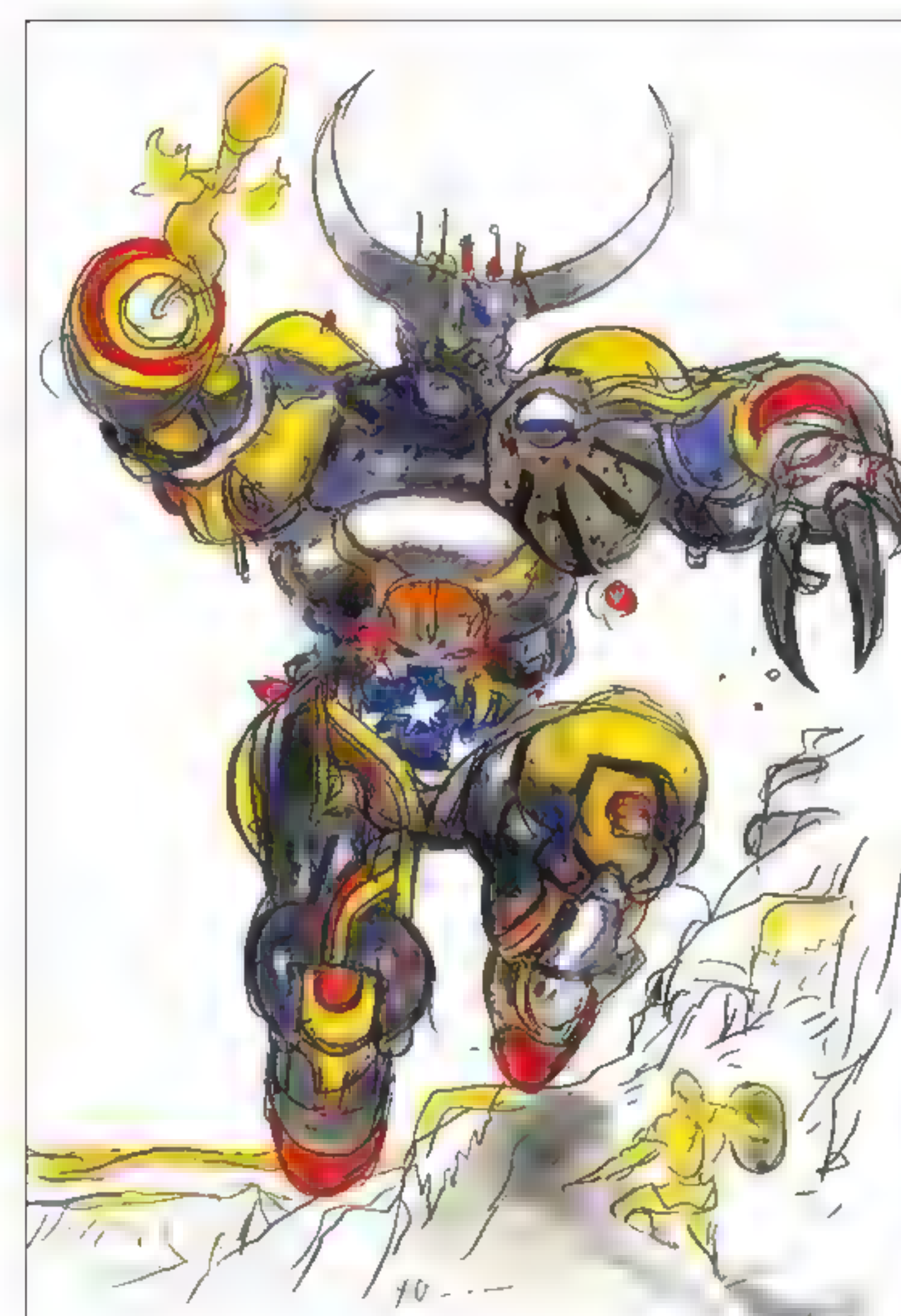
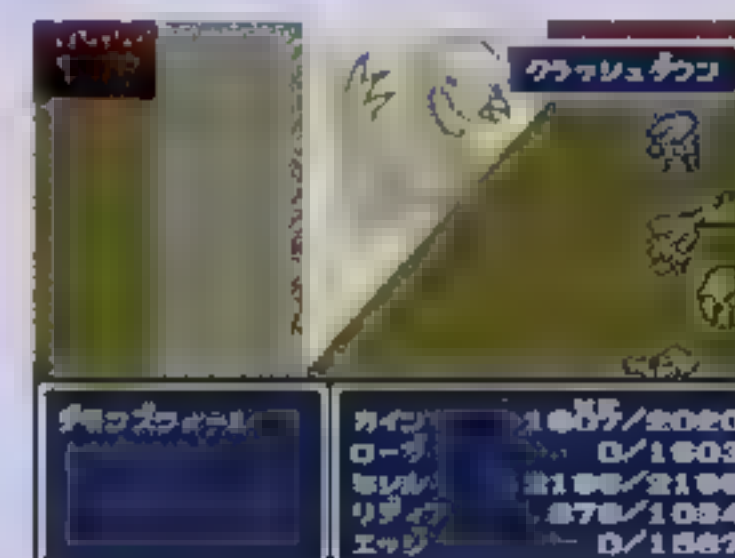
デモンズウォール



Memorial Feature

バトル中にじわじわと距離を詰める敵

デモンズウォールは、バトル中に少しずつ移動し、パーティに迫ってくる。しかも、限界まで前進したあとは、パーティメンバーのいずれかひとりを即死させる「クラッシュダウン」をくり返すようになるので、全滅の危機にさらされてあせったプレイヤーも多いはず。



巨人兵



スカルドラゴン



レッドドラゴン



フェイス



Memorial Feature

強力な魔法を連発する 恐怖の大顔面

見た目もさることながら、個性的な行動パターンが記憶に残るのがフェイス。自分と敵に「リフレク」を使い、「フレア」や「ホーリー」を自分に、「ケアルガ」などを敵に放ち、それらを反射させる。顔の魔物というだけあって、最強の頭防具であるガラスのマスクを落とすことも。

フェイス	HP	2851/3419
ローズ	MP	1059/2843
リフレ	物理	3017/3812
魔法	魔法	1472/1708
エリ	物理	1007/2710



ゼムス

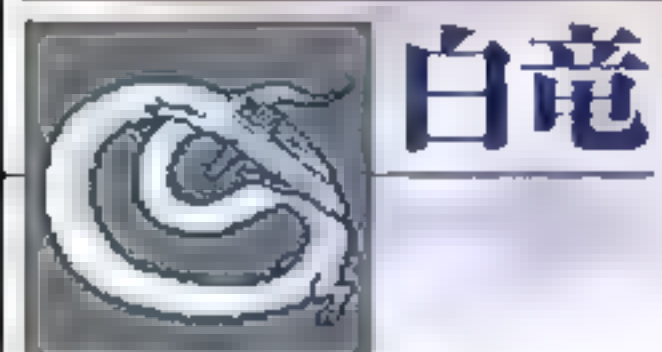


Memorial Feature

ダークマターを盗める

ゼロムスからは、ダークマターというアイテムを盗める。しかし、バトルで使うことはできず、ゼロムスを倒してエンディングを迎えたあとにはセーブもできない。盗める確率が低いので、手に入るとうれしいが、とくに使い道はないのだ。

ダークマターを盗んだ	
	
ゼロムス	
ローズ	3419/3419
リフレ	2843/2843
魔法	3812/3812
エリ	1708/1708
	2710/2710



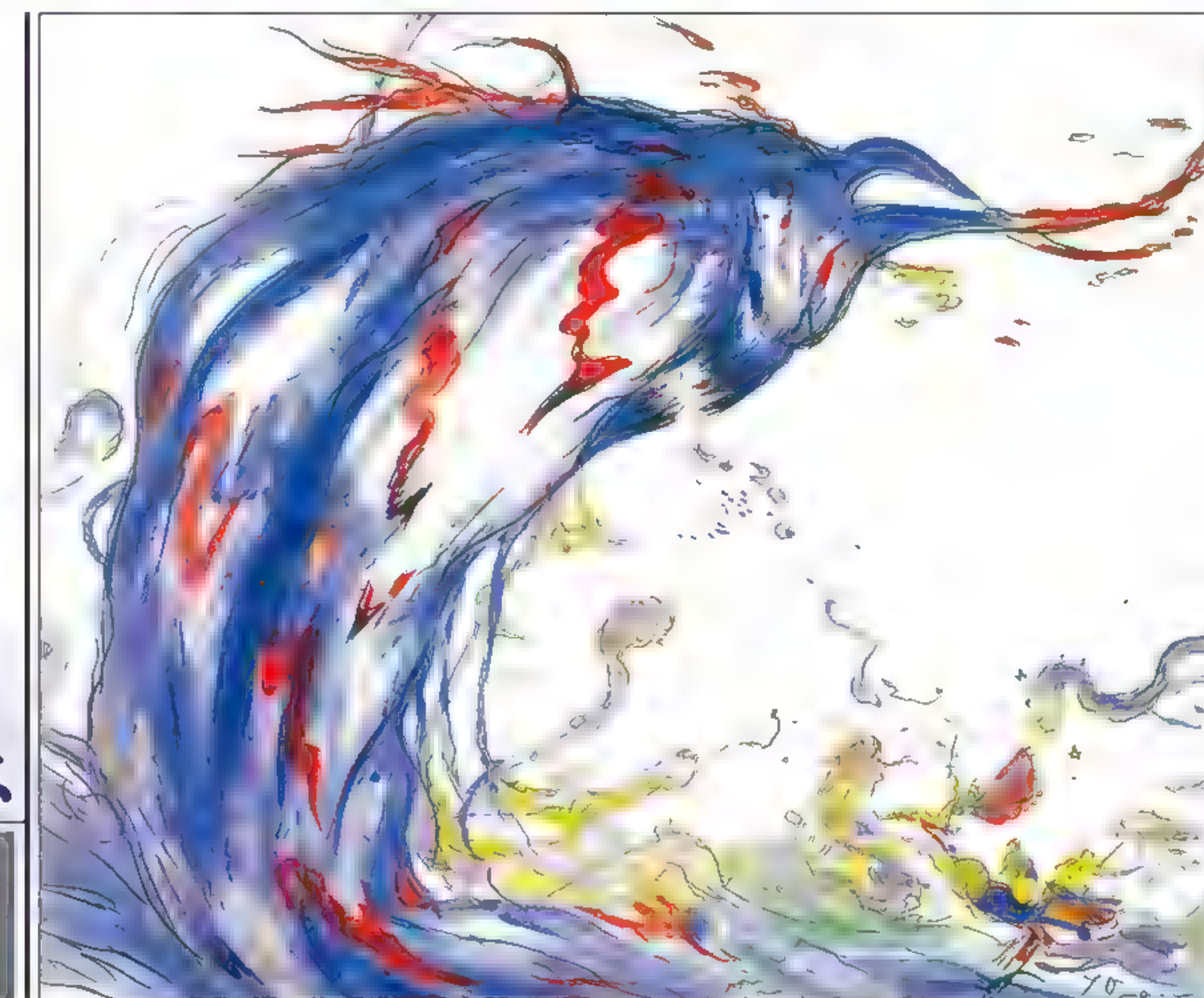
白竜



黒竜



ゼロムス



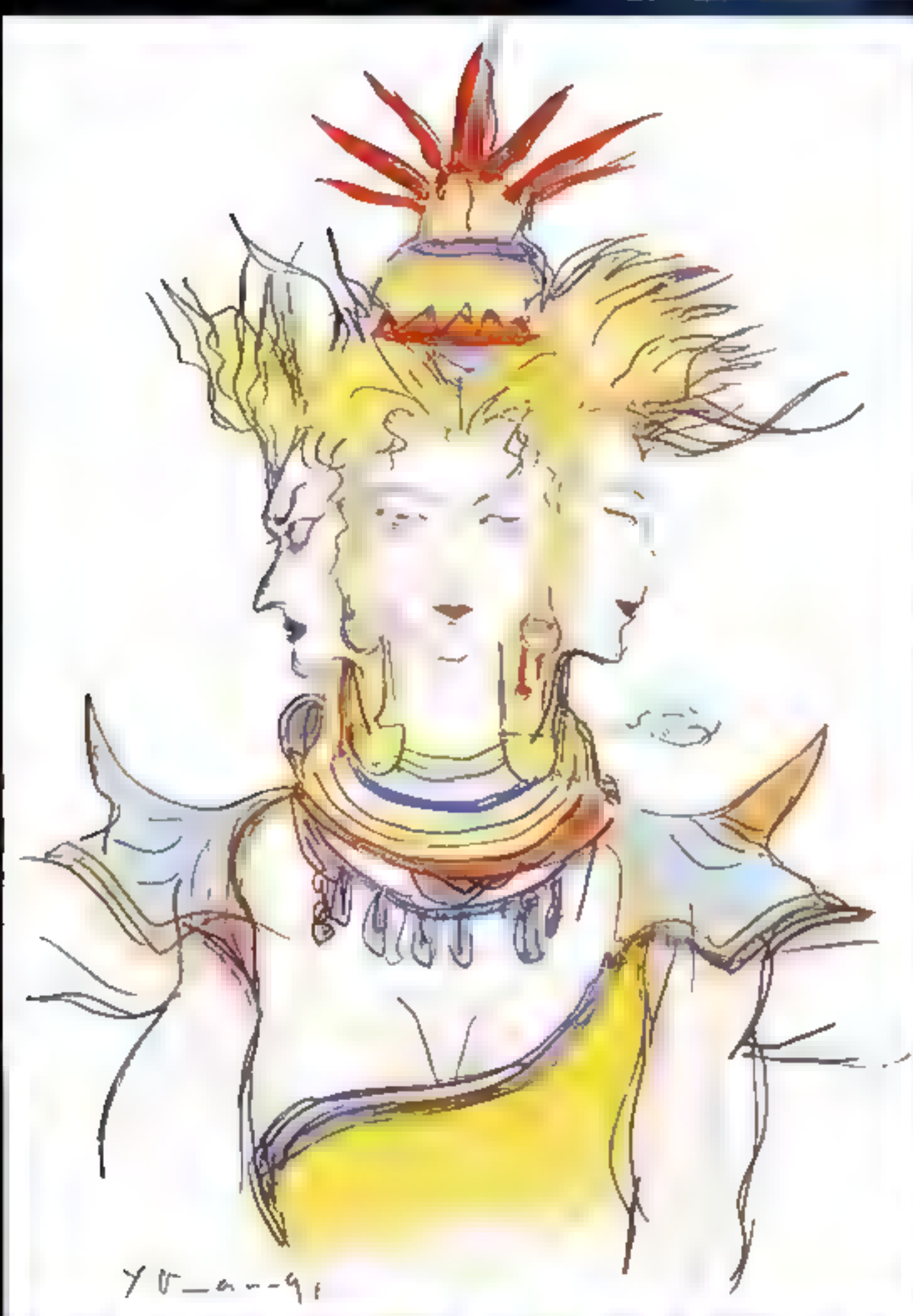
EXTRA MATERIALS

幻獣



アスラ

表情が異なる3つの顔と6本の腕を持つ、
獣王リヴァイアサンの妻。幻界の掟に従い、
自分を倒す力を持っている者にのみ手を貸す。



ゾーナー

Memorial Feature

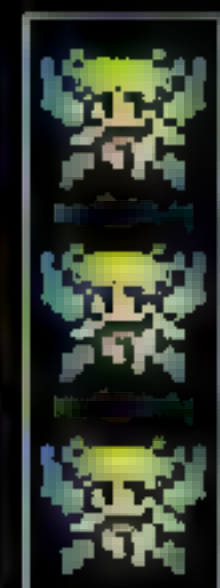
プレイヤーの運で効果が変わる幻獣

3つの顔を持つアスラは、召喚した
ときの効果も3種類あり、『プロテス』
『ケアルダ』『レイズ』のいずれかが発動
する。3種類とも、バトル役に立つ
便利な効果だが、どれが発動するかは
ランダムで決まるため、そのときの状
況に合う効果が得られるかどうかは運
まかせになってしまう。

アスラ	効果
プロテス	HPを回復
ケアルダ	HPを回復
レイズ	HPを回復

シルフ

風をつかさどる妖精。敵で人間が嫌いだ
が、本当は心優しい。召喚すると3体で現れ
敵を攻撃するとともに味方を回復してくれる。



DS版の召喚獣の設定画

DS版が制作されたときには、幻獣たちの設定画が追加
に描かれた。右下のボーチカは、DS版で追加された、プ
レイヤーが育成することができる特殊な幻獣だ。



乗り物など



ホバー船

商業国家のダムシアンだけが所有している。プロペラによって推進するホバークラフト。走行時は地面から少し浮かび上がるので、砂漠地帯や浅瀬をスムーズに進むことができる。

飛空艇

大空を自由に飛行できる船。この船は、開発の初期に描かれたイメージイラスト的なもので、ゲーム中ではこれとちがうデザインの飛空艇が3種類登場する。

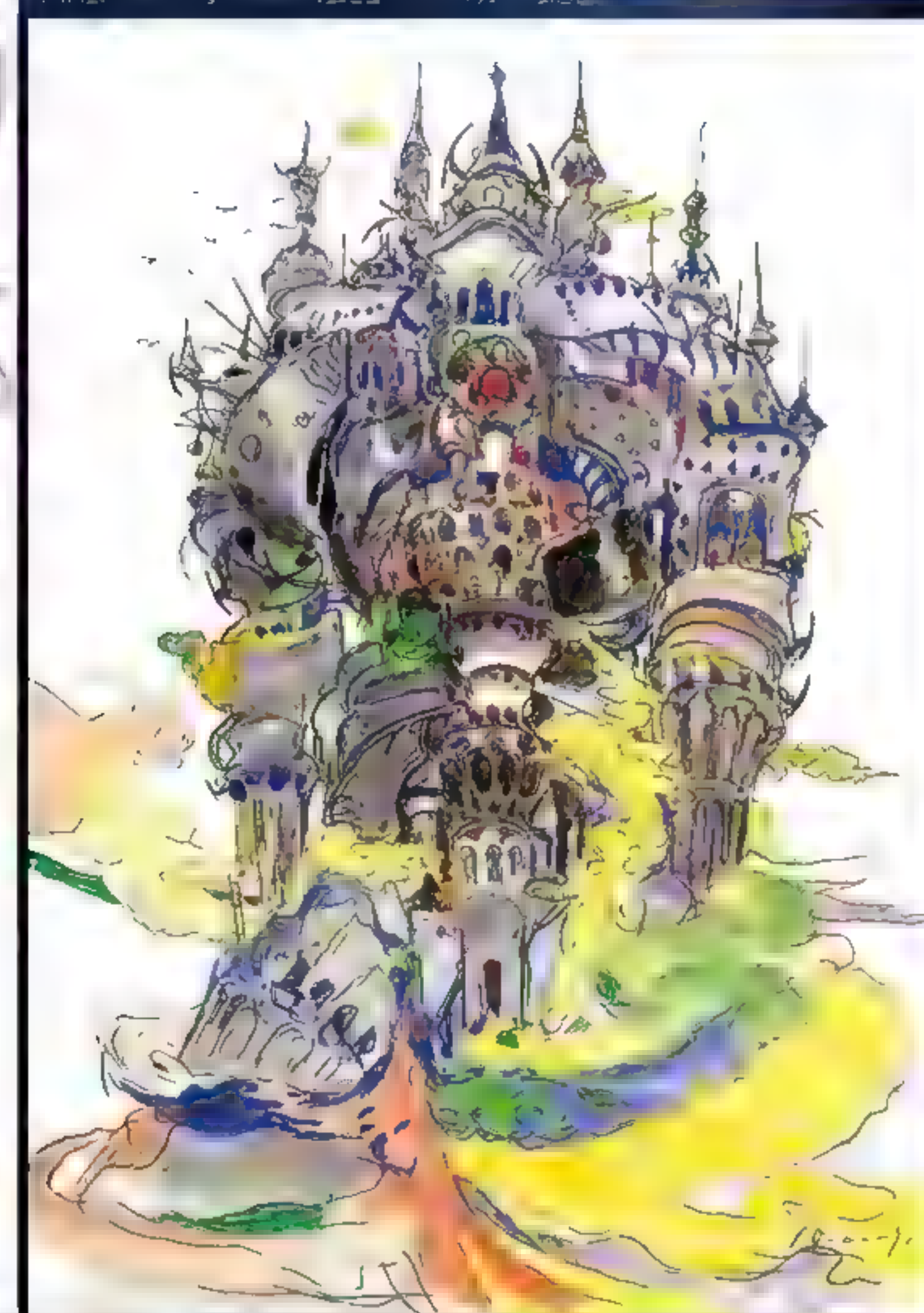
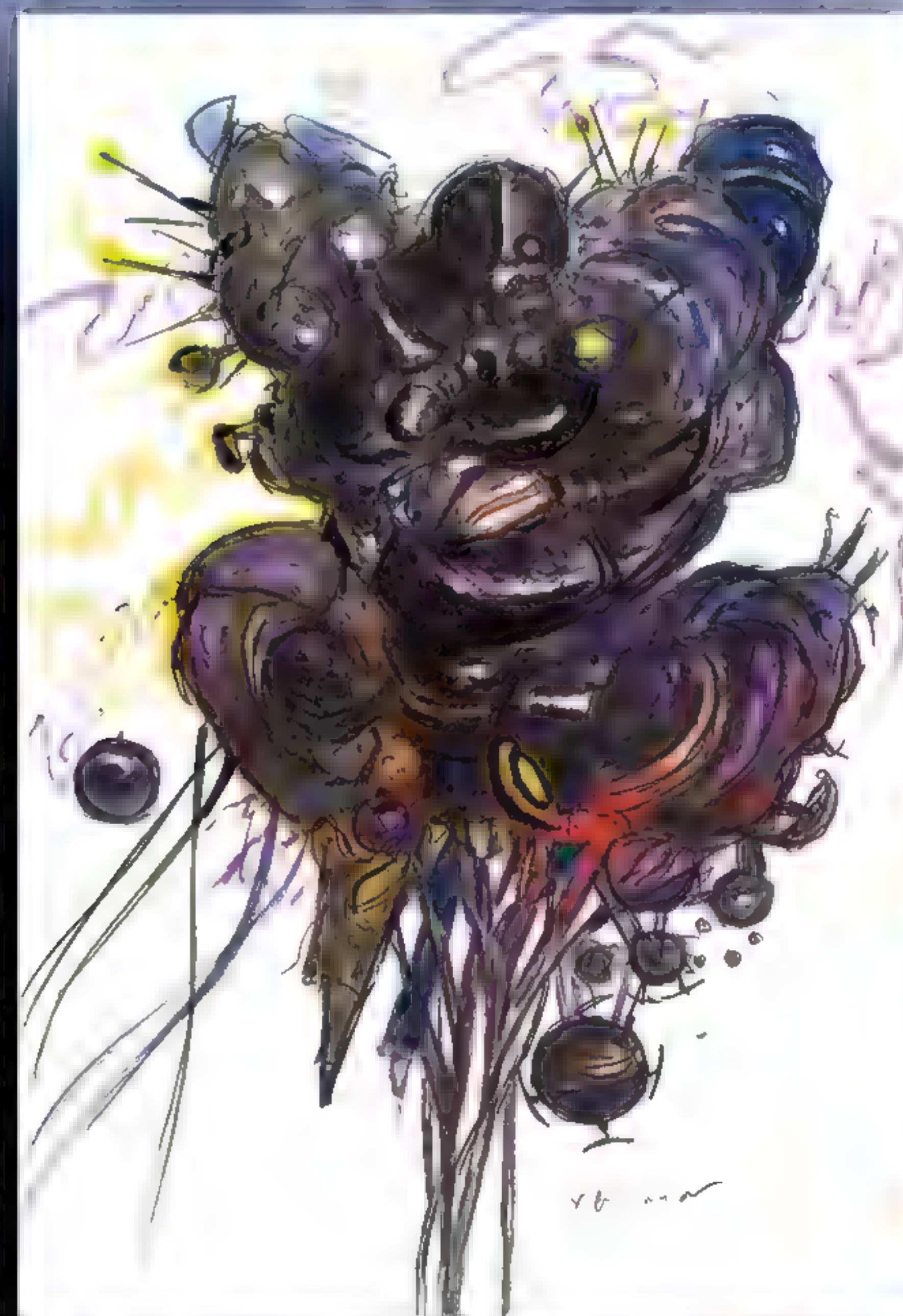


魔導船

ミシディアの海からよみがえった。伝説の乗り物。空を飛ぶだけでなく、宇宙へ行く能力も持つ。尾びれを上げたクジラのような姿は、ゲーム内でも忠実に再現されている。

パピルの巨人

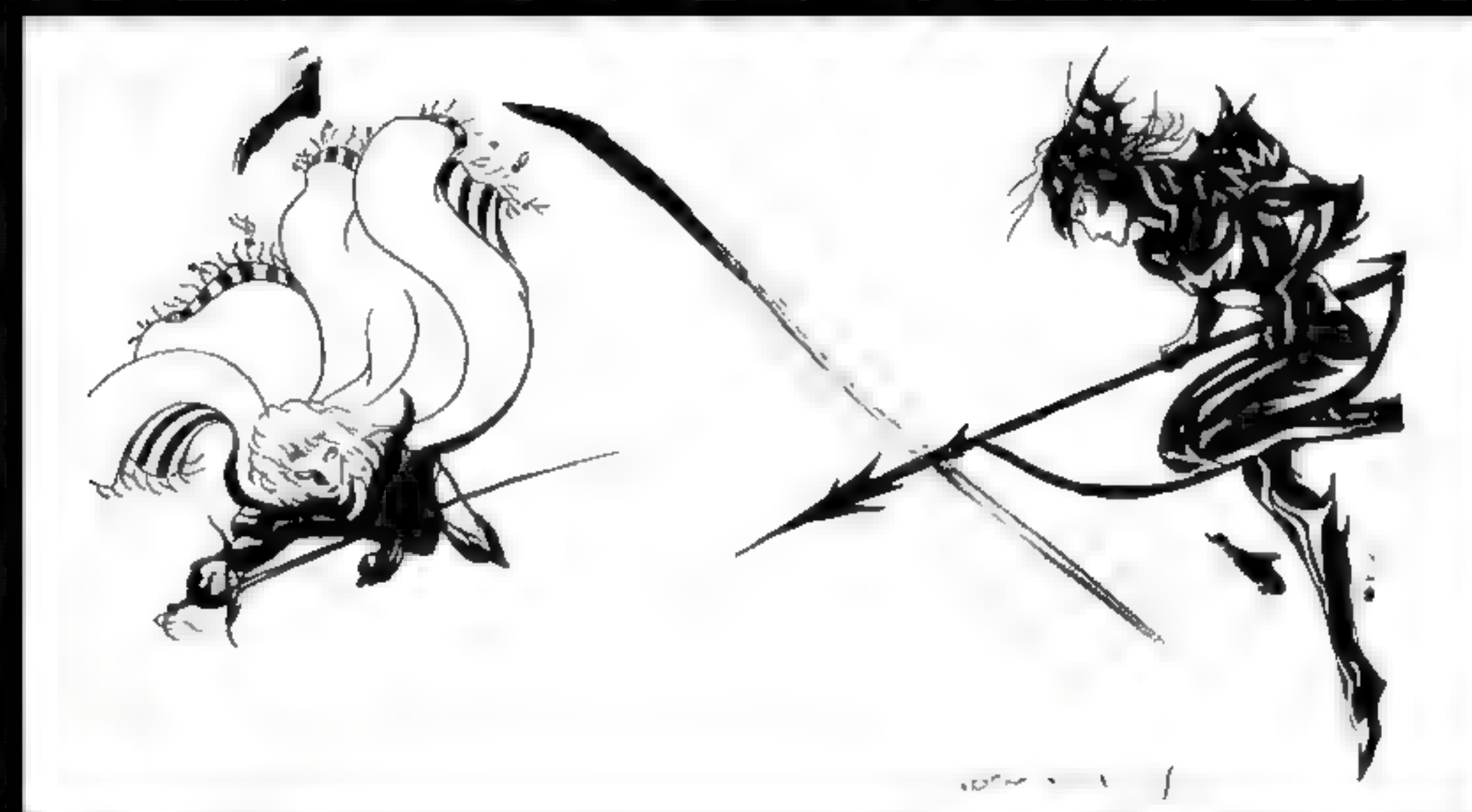
青竜を鎮座させるべく、月から送られた人型の巨大兵器。パピルの塔の次元エレベーターで転送され、到着した直後に破壊活動を開始する。天野喜孝氏のイラストは2種類あるが、左側のほうが実際のパピルの巨人の姿に近い。



ゲームボーイミクロのフェイスプレート用イラスト



ゲームボーイミクロ同梱版(→P.137)に付属していたフェイスプレート(本体の前面に装着するカバー)のデザイン画。いくつか描かれたうち、上段左のイラストはフェイスプレートに、その右側はソフトのパッケージに使用された。



デフォルメイラスト

渋谷員子氏によるキャラクターイラスト

デフォルメキャラクターのデザインを担当した渋谷員子氏。さまざまなキャラクターたち、黒魔道士やチョコボといったバグのイラストは、これらのスケッチがもとになっている。



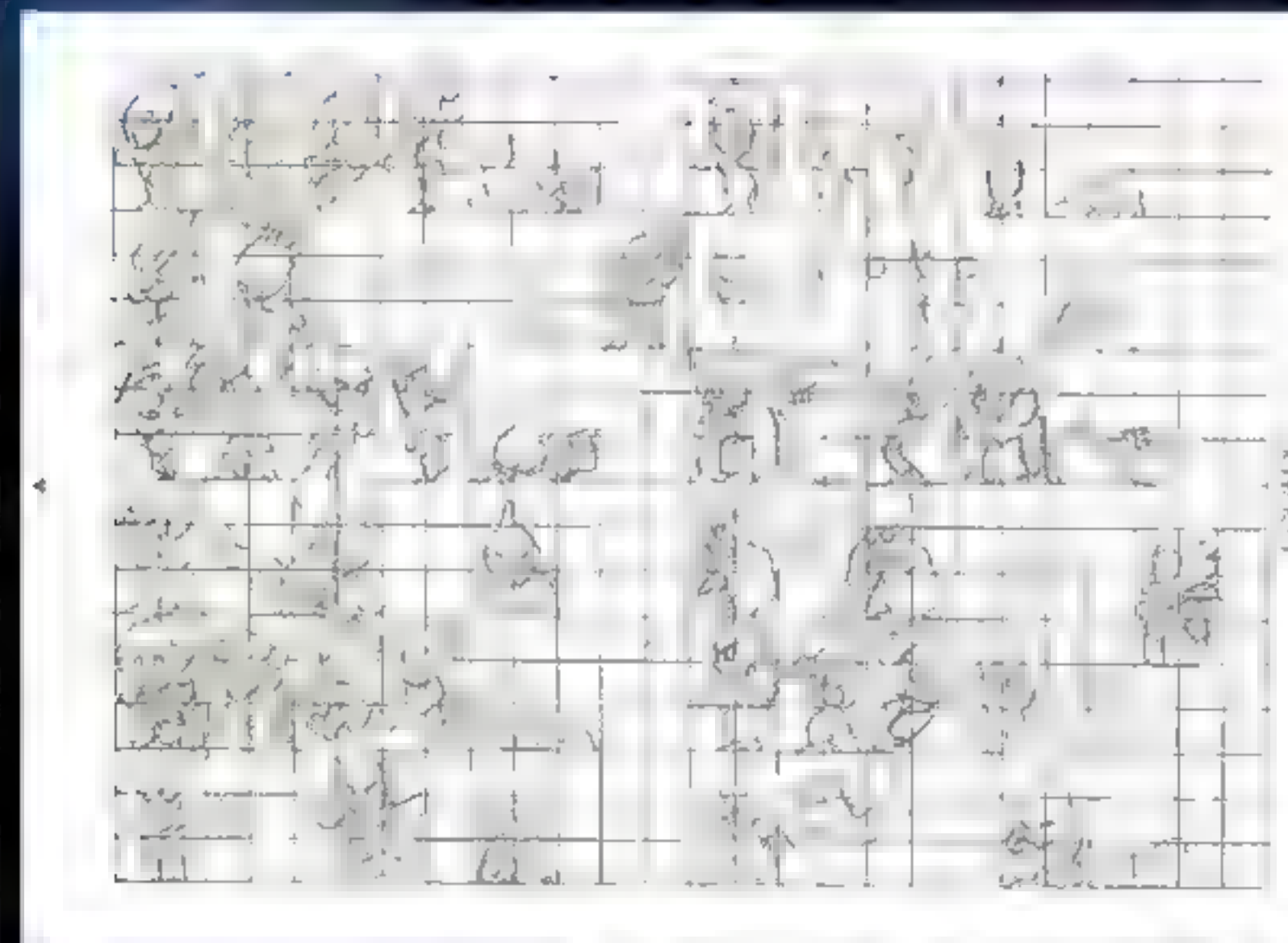
▶下絵



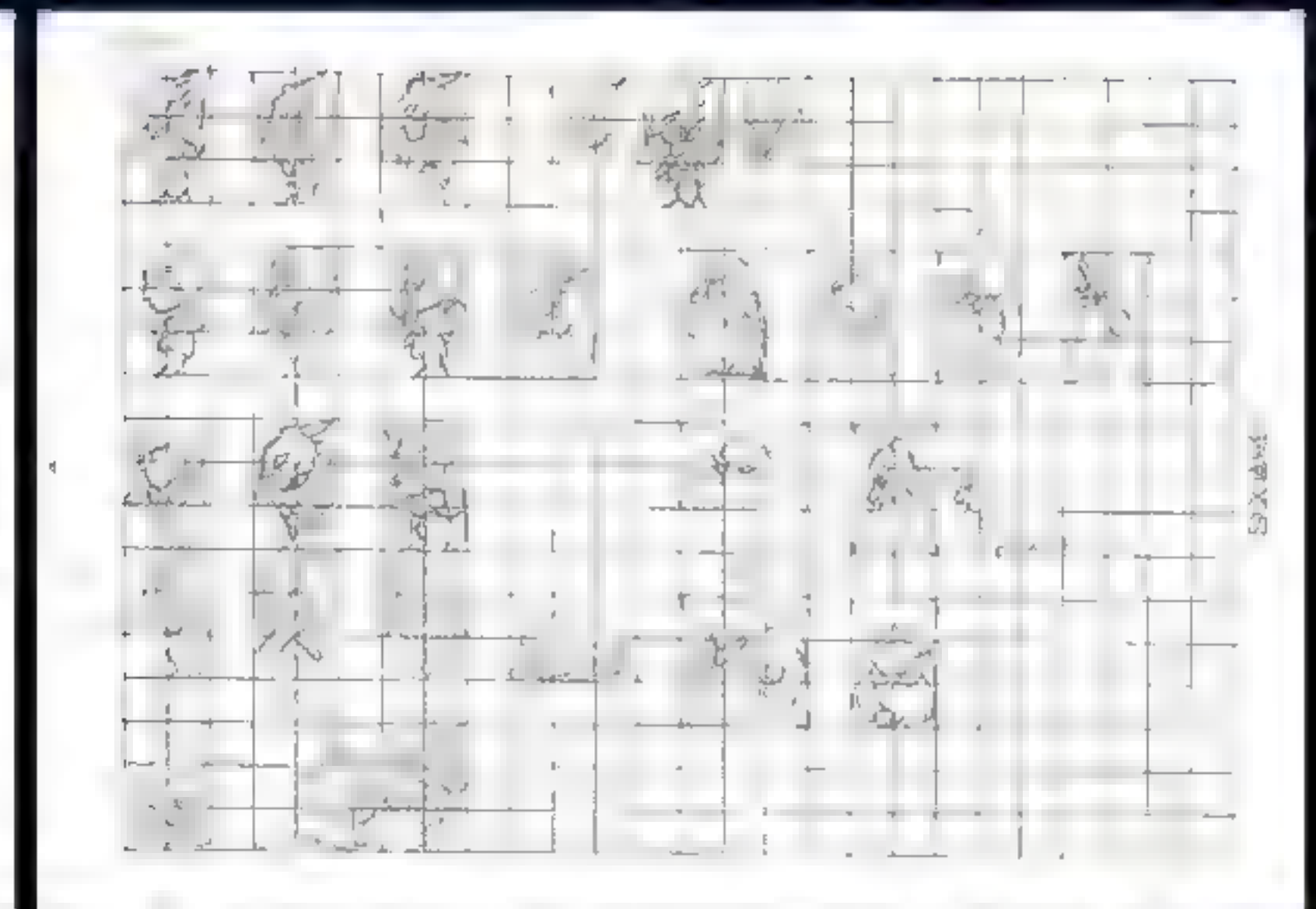
その他の開発資料

時田貴司氏によるドット絵用ラフスケッチ

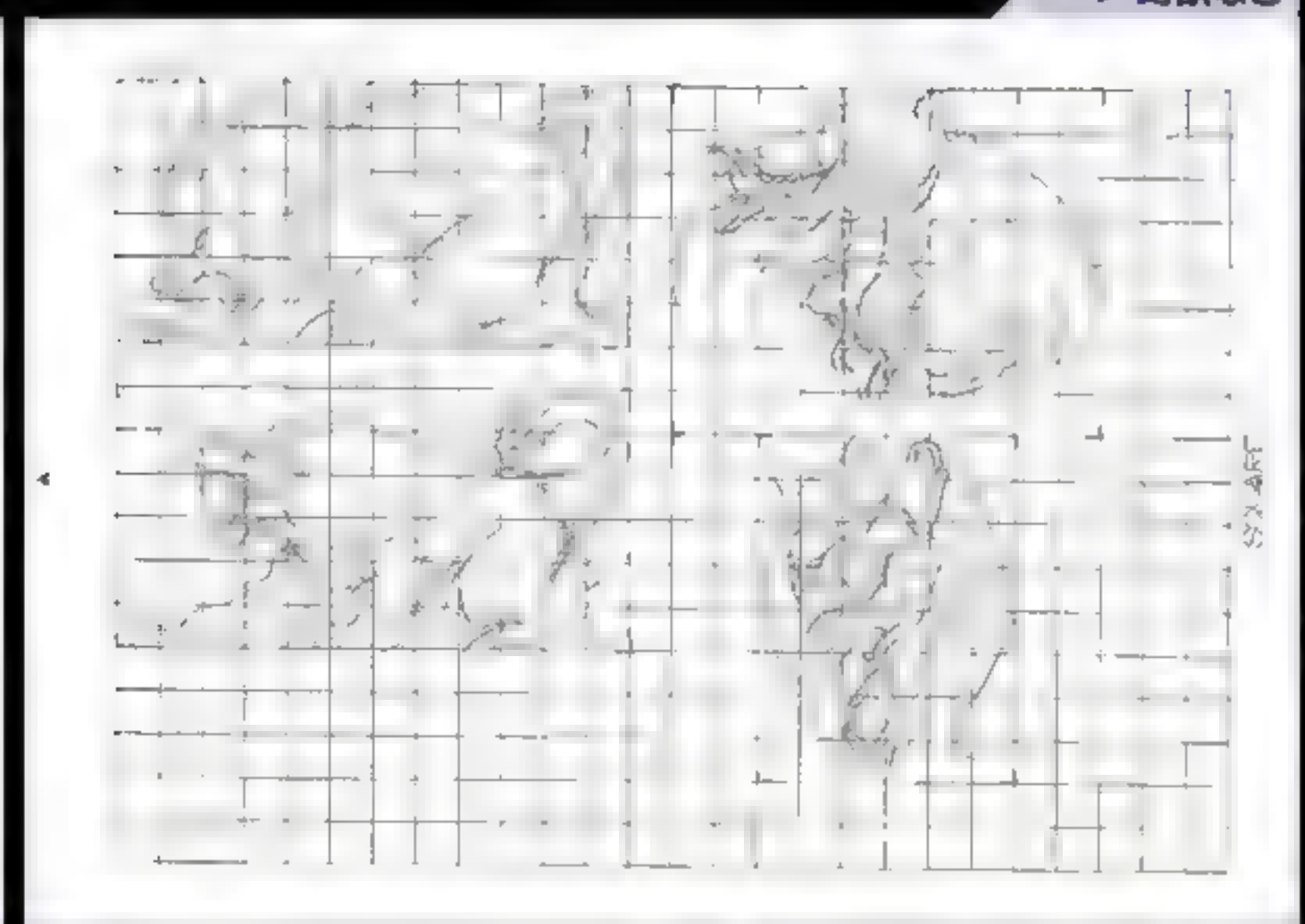
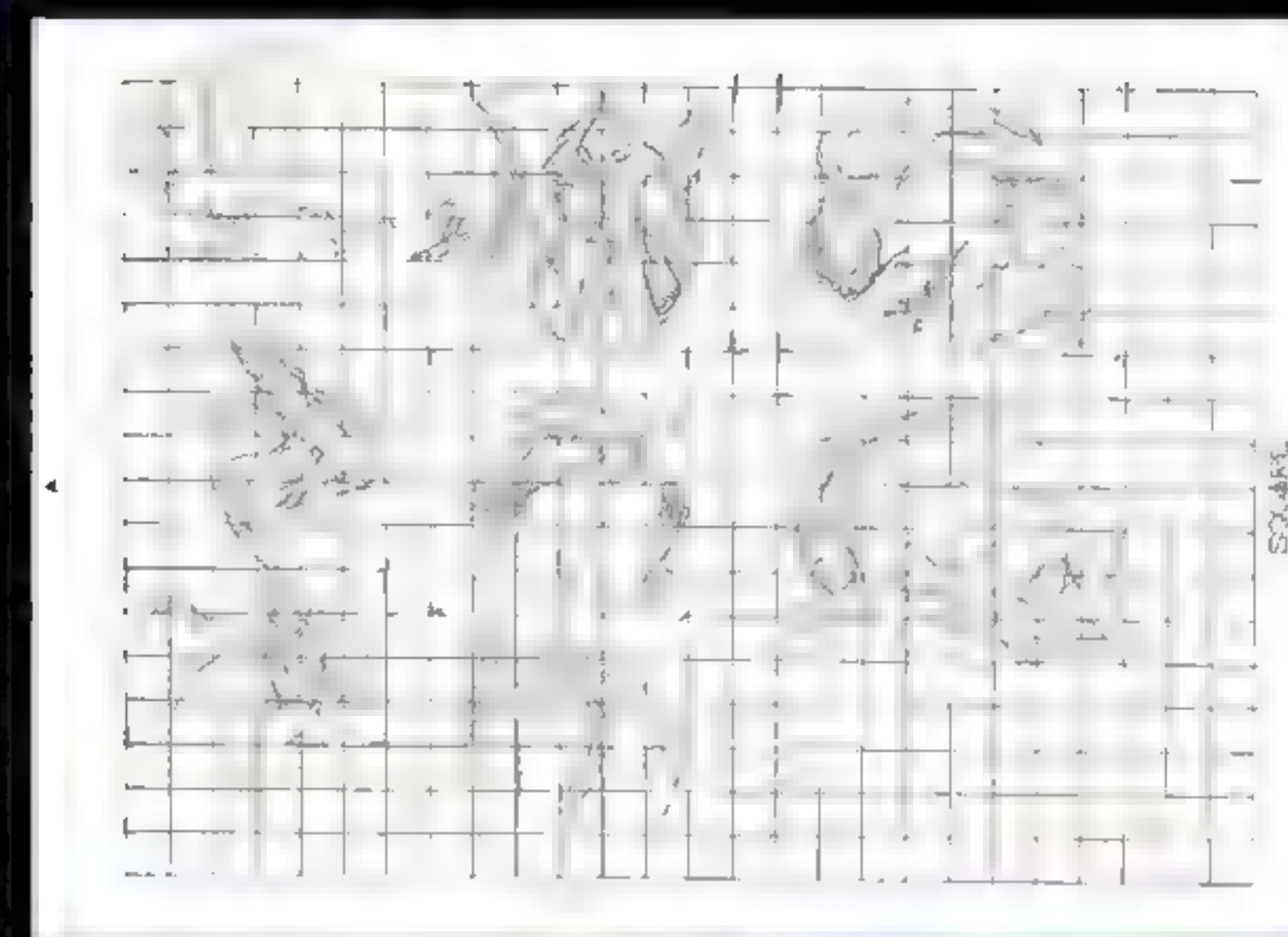
キャラクターなどのドット絵を作成するために描かれたスケッチ。バトル中のキャラクターは、基本的に横3マス×縦2マスに収まるように、防御やバグといったポーズが考えられた。



▶バトル中のキャラクター

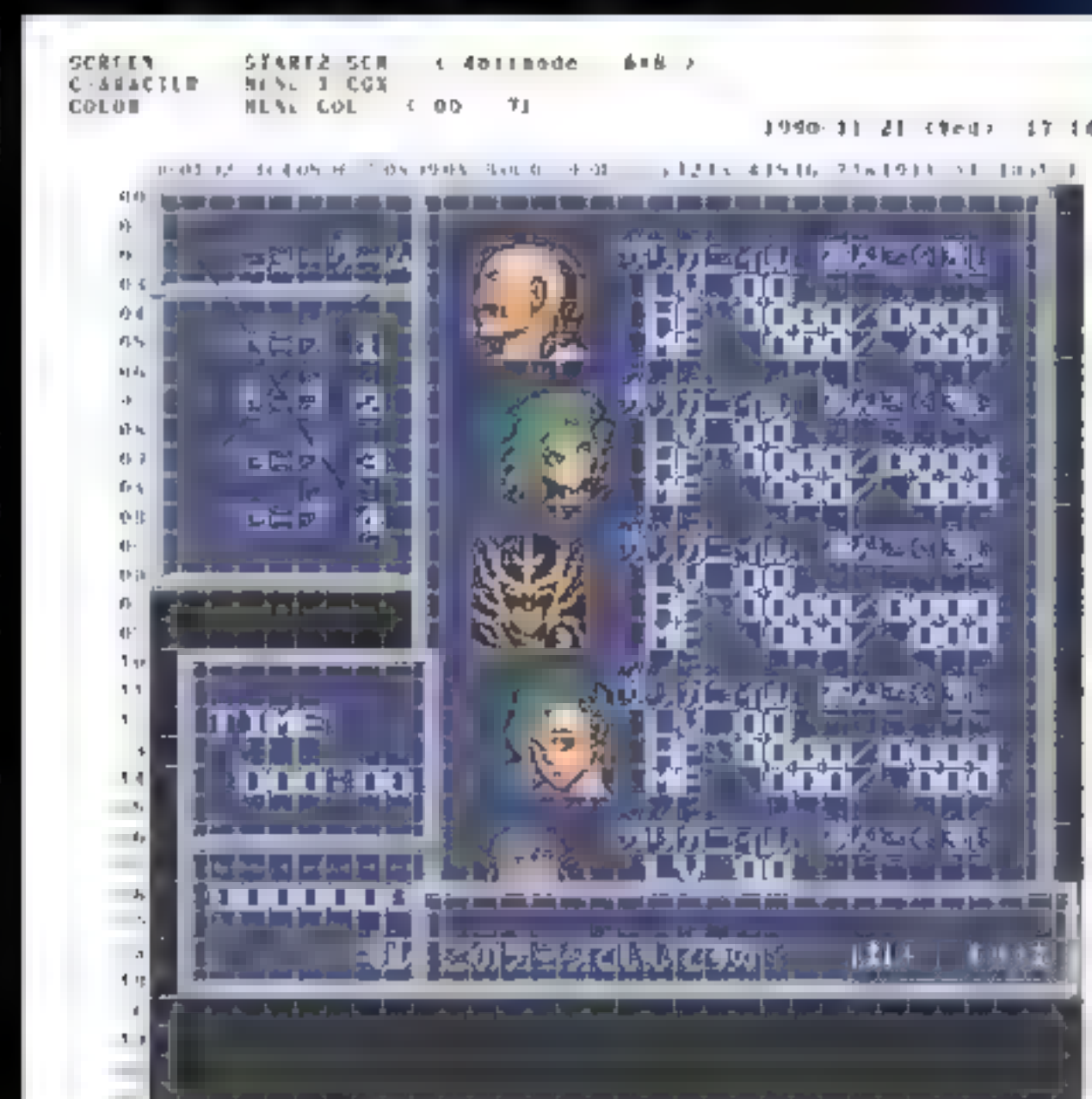


▶幻獣など



画面の構成案

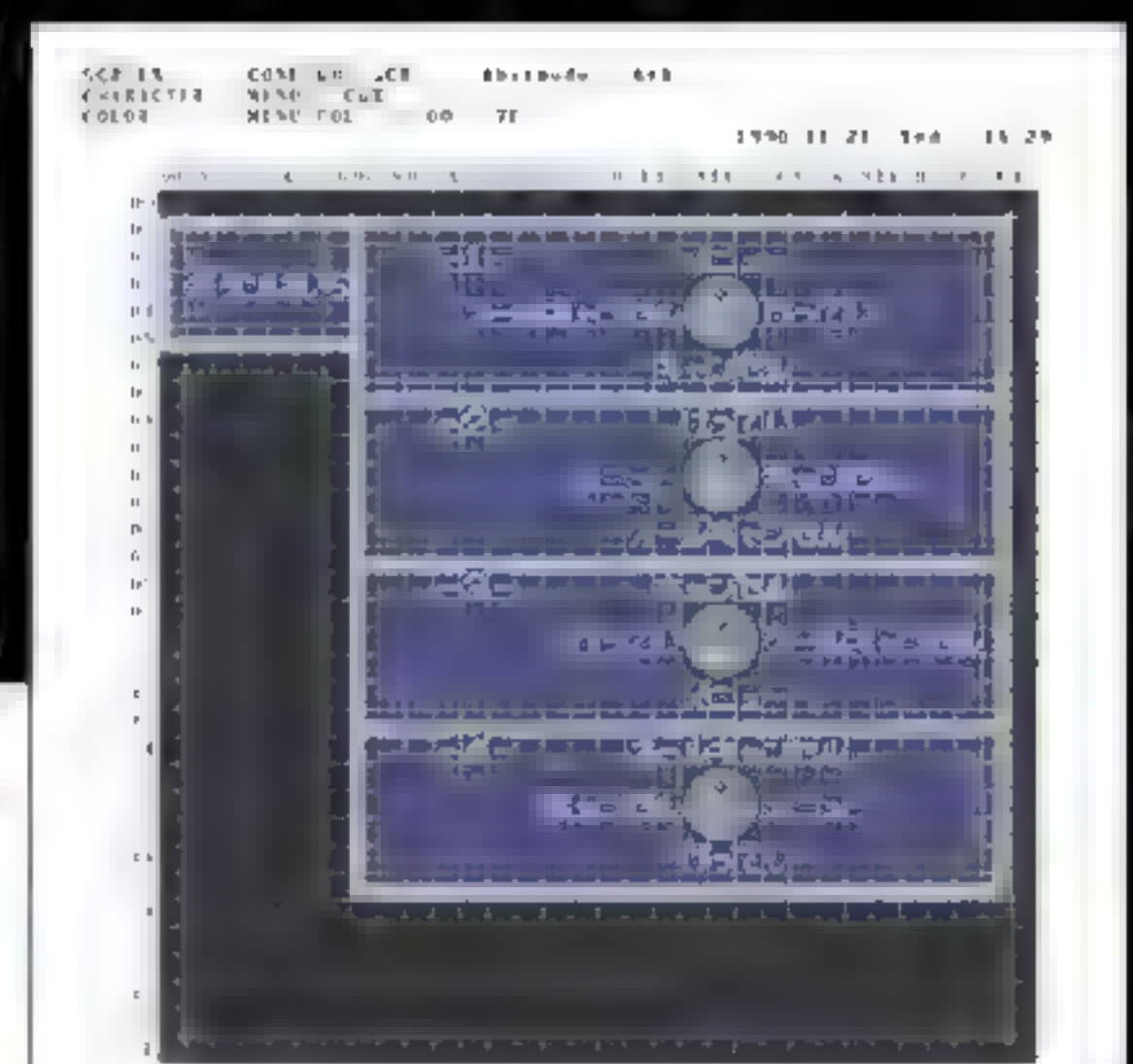
開発中に考案された、いろいろな画面のアイデア。ここから、ウィンドウの配置や表示する要素などが変更されていったため、製品版とはかなりちがいがあがる。



▶ロード画面



▶ショップ画面



▶コンフィグ画面

企画書

ゲームの内容について書かれた資料。「FFIV」のコンセプトや登場するキャラクター、新たに導入されたシステムなどのくわしい説明が、実際の画面写真付きで記されている。

任天堂スーパーファミコン用ゲームソフト
『ファイナルファンタジーIV』

企画書

1. 企画の経緯
2. 企画の目的
3. 企画の概要
4. 企画の進捗
5. 企画の成果
6. 企画の反省
7. 企画の今後の展望

2. 企画の目的
3. 企画の概要
4. 企画の進捗
5. 企画の成果
6. 企画の反省
7. 企画の今後の展望

4. 企画の進捗
5. 企画の成果
6. 企画の反省
7. 企画の今後の展望

6. 企画の反省
7. 企画の今後の展望

7. 企画の今後の展望

9. 企画の今後の展望

10. 企画の今後の展望

11. 企画の今後の展望

12. 企画の今後の展望

13. 企画の今後の展望

14. 企画の今後の展望

15. 企画の今後の展望

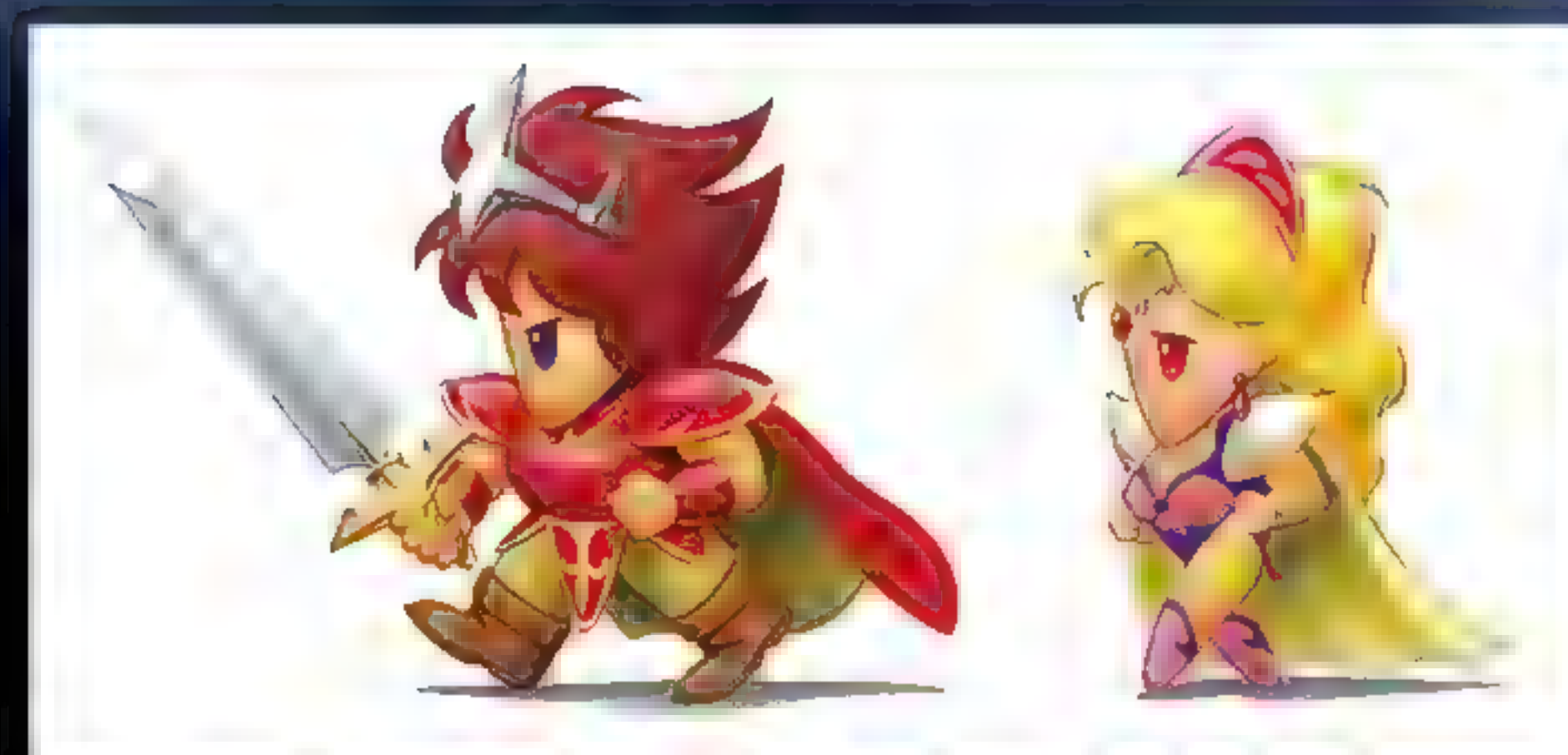
16. 企画の今後の展望

17. 企画の今後の展望

18. 企画の今後の展望

19. 企画の今後の展望

宣傳素材



パッケージ用イラスト

渡谷貴子氏のスケッチ(→P.188)をもとに描かれた。デフォルメイラストの決定稿。パッケージのほか、広告などに使用された。

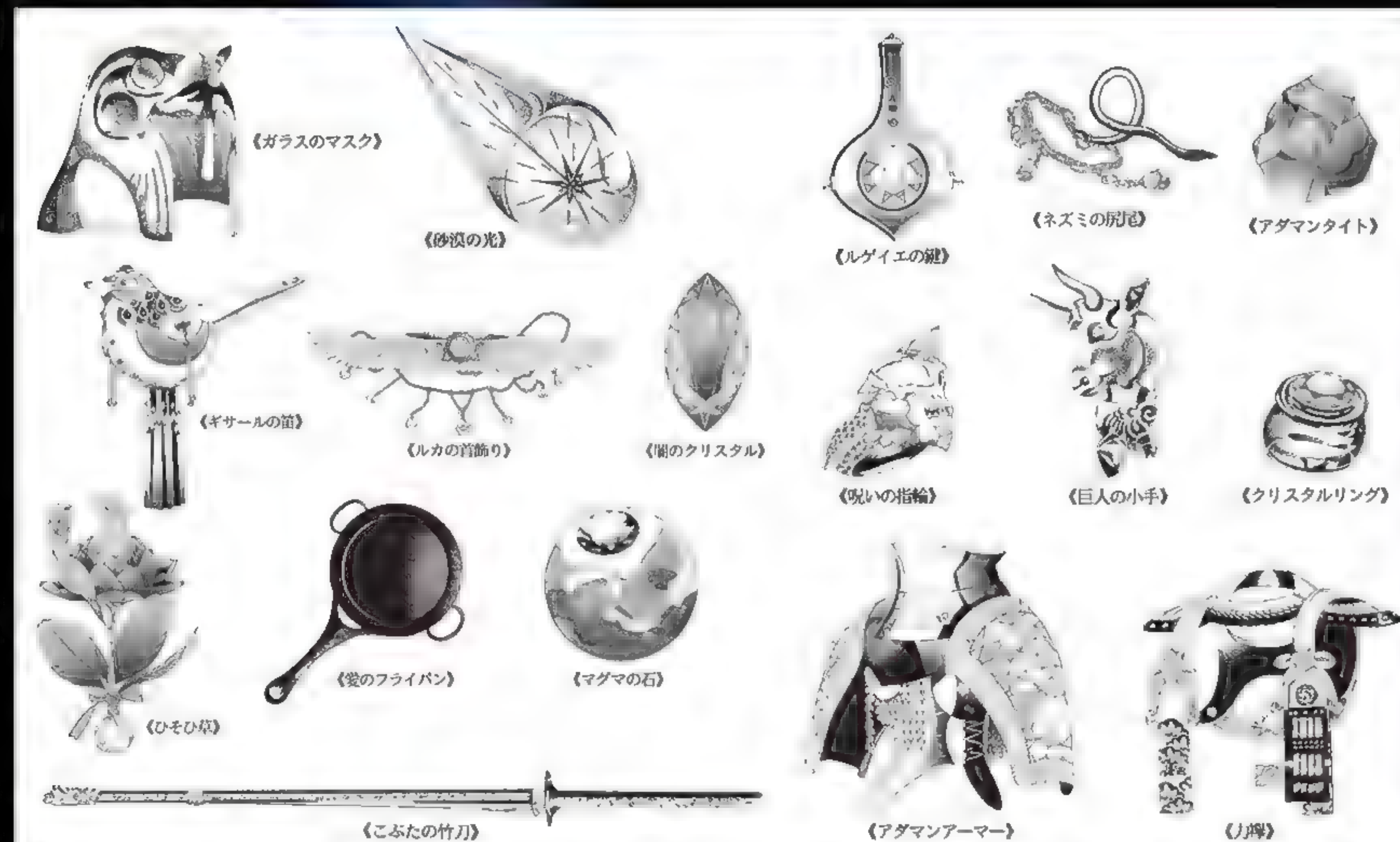
各国の紋章

ゲーム中に登場する国の紋章。上段は左側からバロン、ダムシアン、フアブル、ミシディア。下段の左側がトロイアとなっている。下段の右側は、バロンの飛空艇部隊である赤い翼のシンボルマークだ。



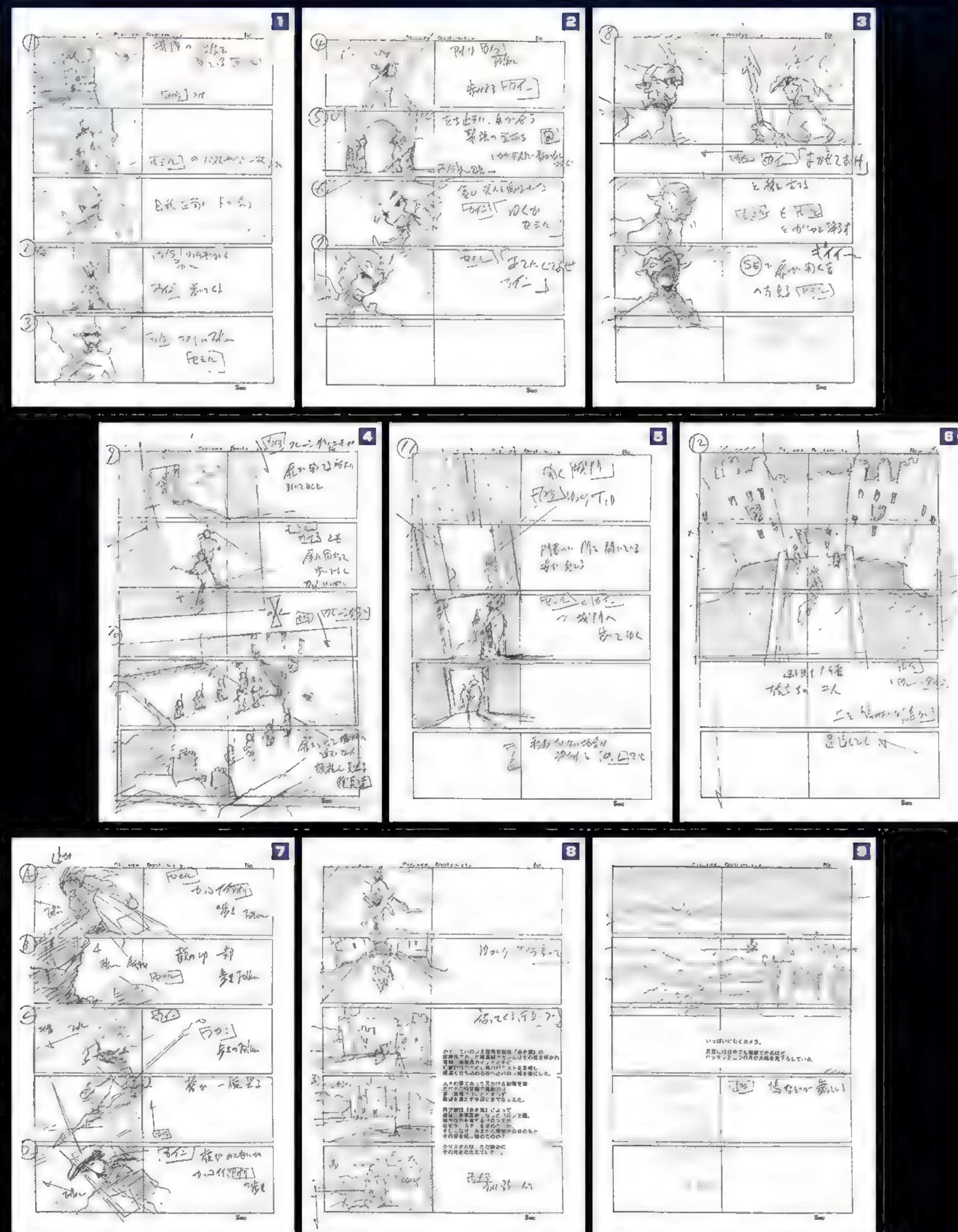
アイテムのイラスト

【FFⅣ】発売当時に出版された攻略本用のイラスト。ゲーム中ではグラフィックが表示されないアイテムの形がよくわかる。



DS版オープニング絵コンテ

故、金田伊功氏による、セシルとカインがバロン城を旅立つ場面の絵コンテ。基本的な流れはオリジナル版と同じだが、こまかいカメラの動きや演出によって、より印象的なシーンとなっている。



DS版イメージイラスト

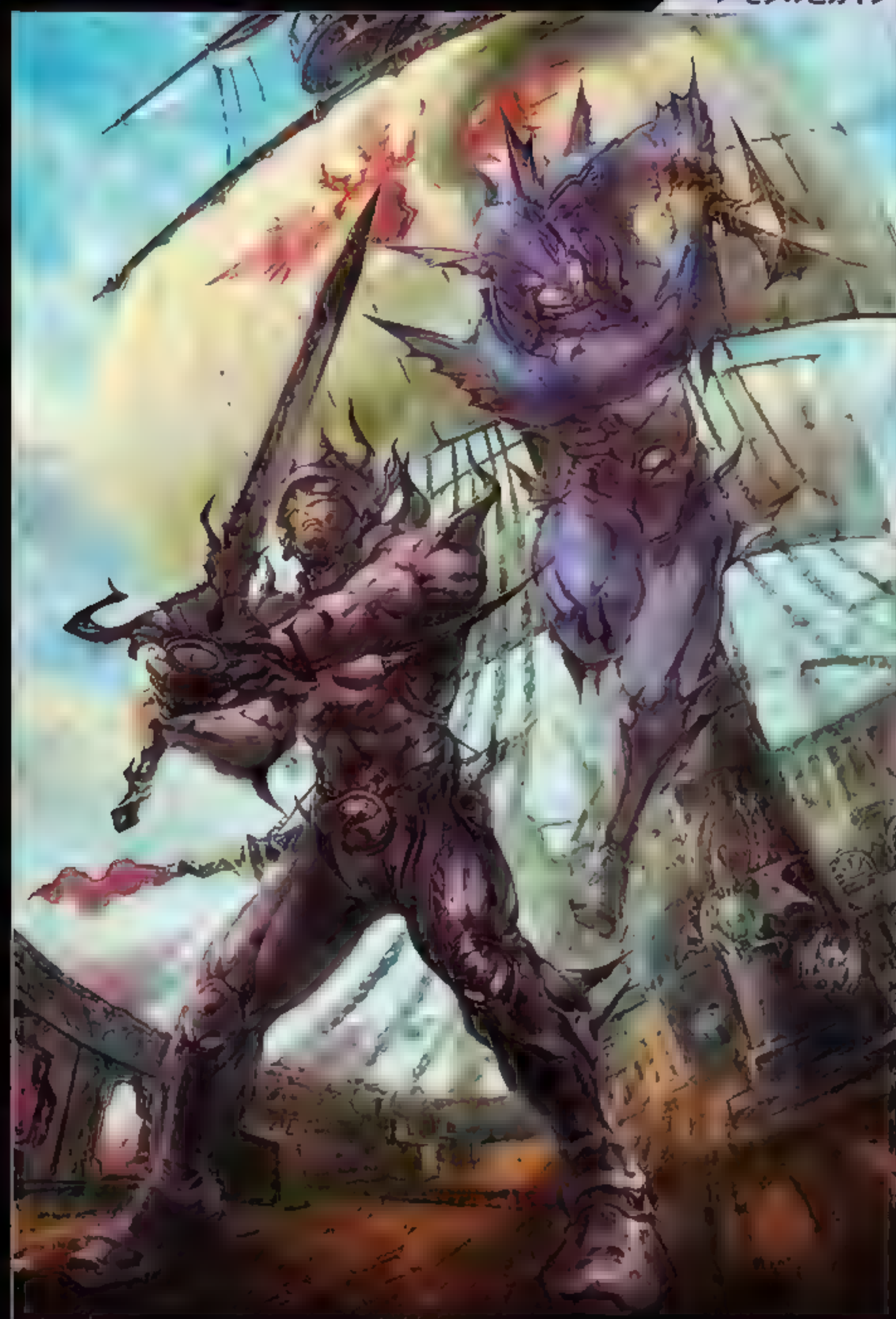
DS版の制作時に描かれた、イメージイラストの数々。「バロン城イメージ」には、テラスで寄り添うセシルとローザの姿が見える。「公式ブログ用イラスト」は、ほかとちがってほのぼのとした印象だ。



▶ バロン城イメージ



▶ バロン城全景



▶ セシルとカイン



▶ バビルの塔

▶ 公式ブログ用イラスト①



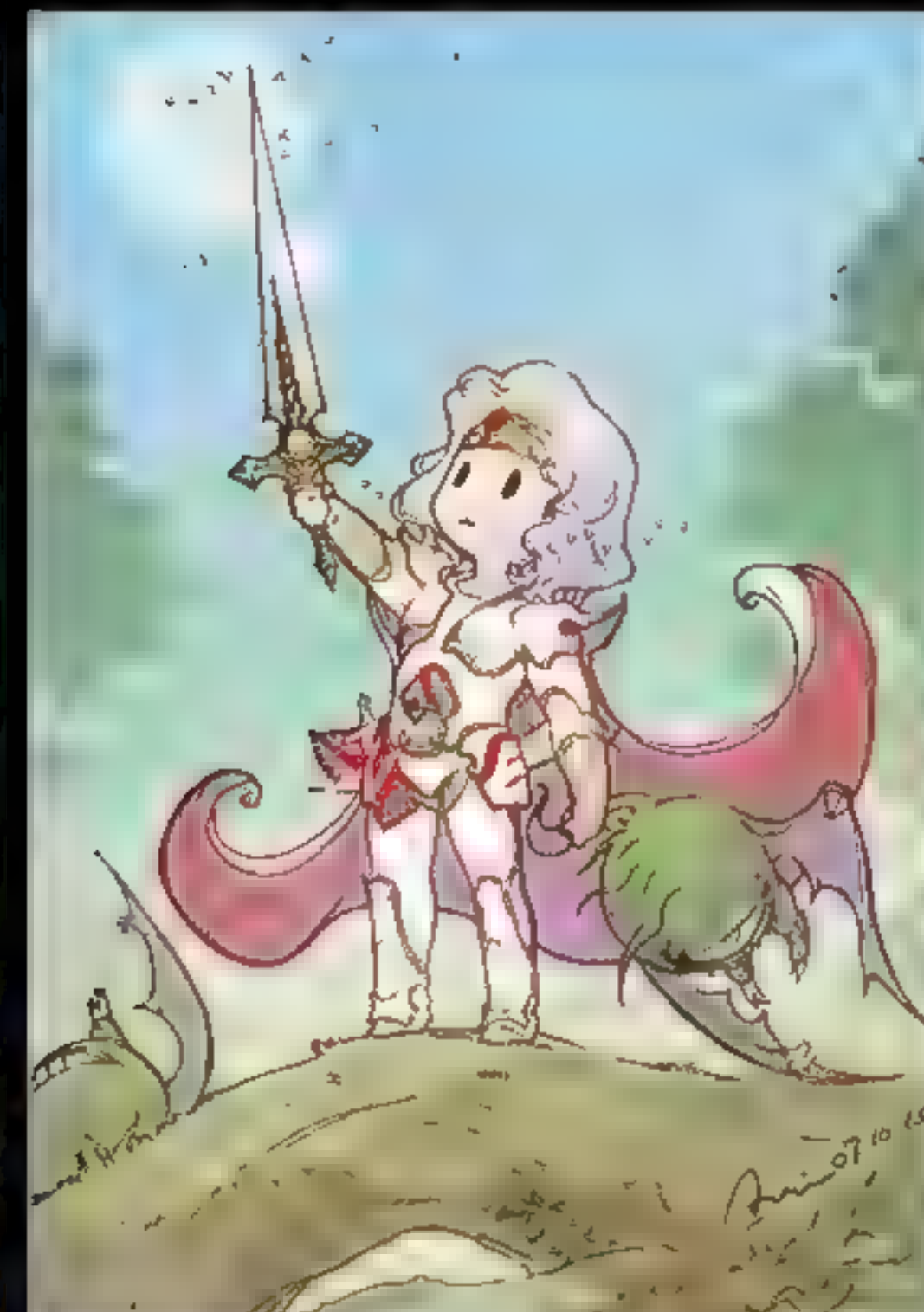
▶ 暗黒騎士とパラディン



▶ 仲間たち

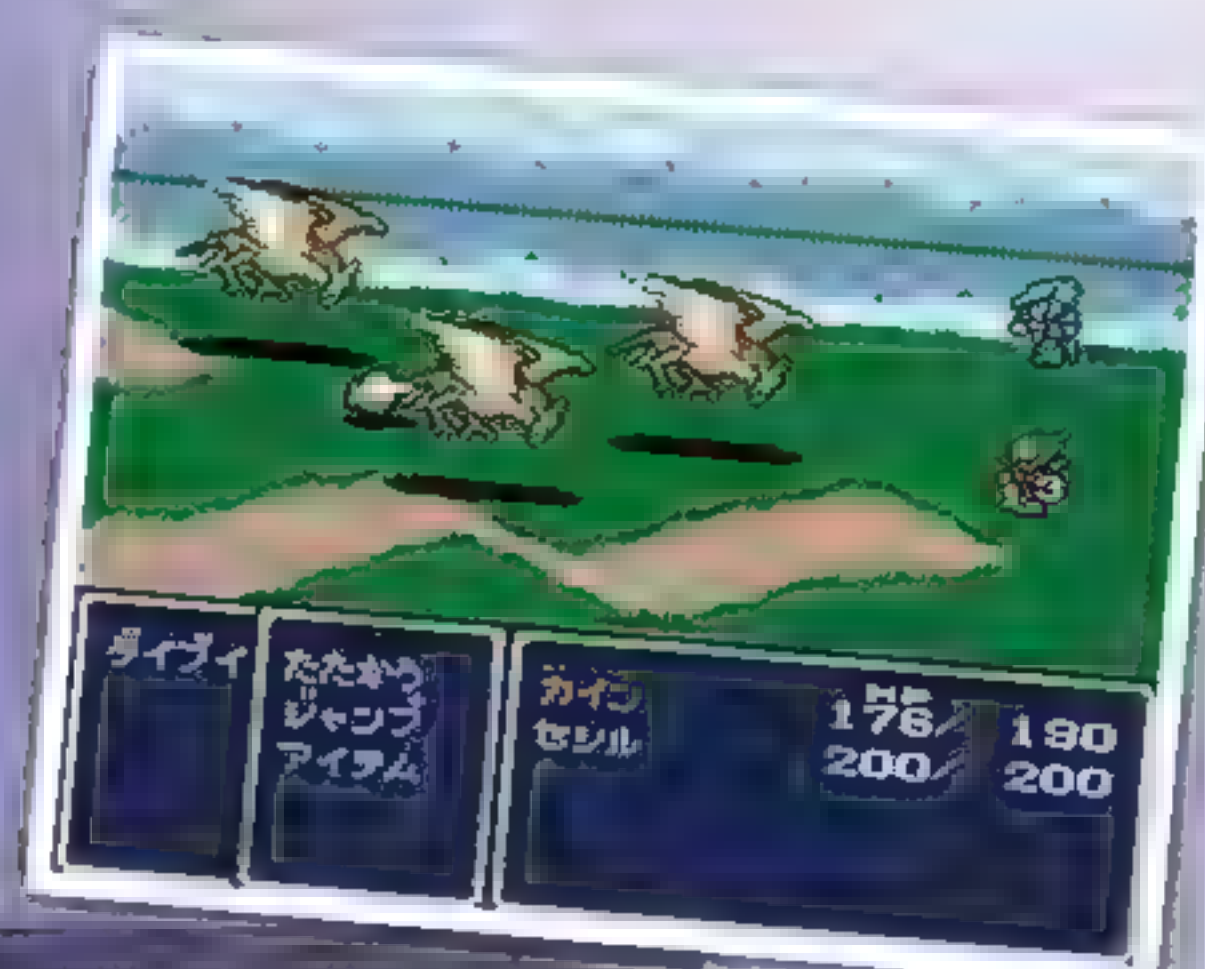


▶ 魔導船イメージ



▶ 公式ブログ用イラスト②

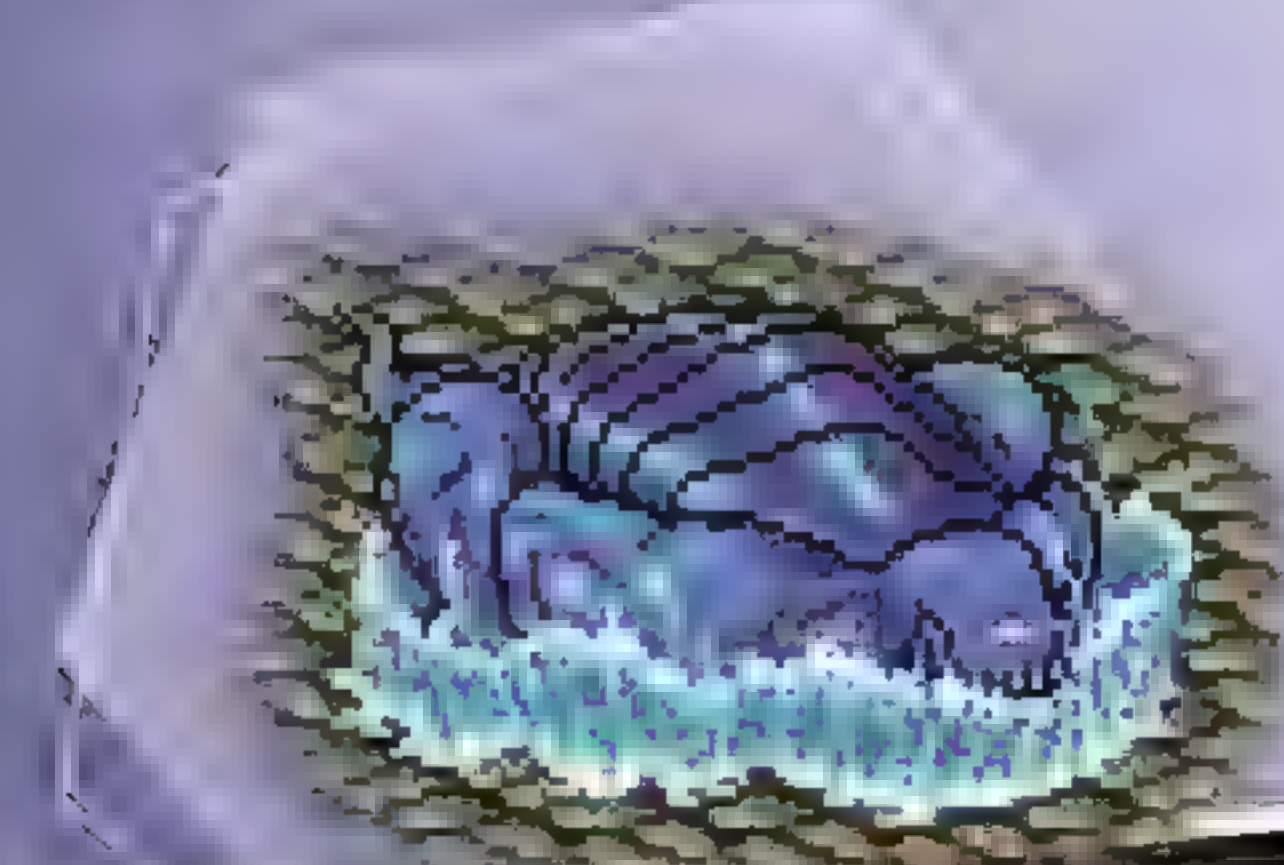
MEMORIES OF FINAL FANTASY IV



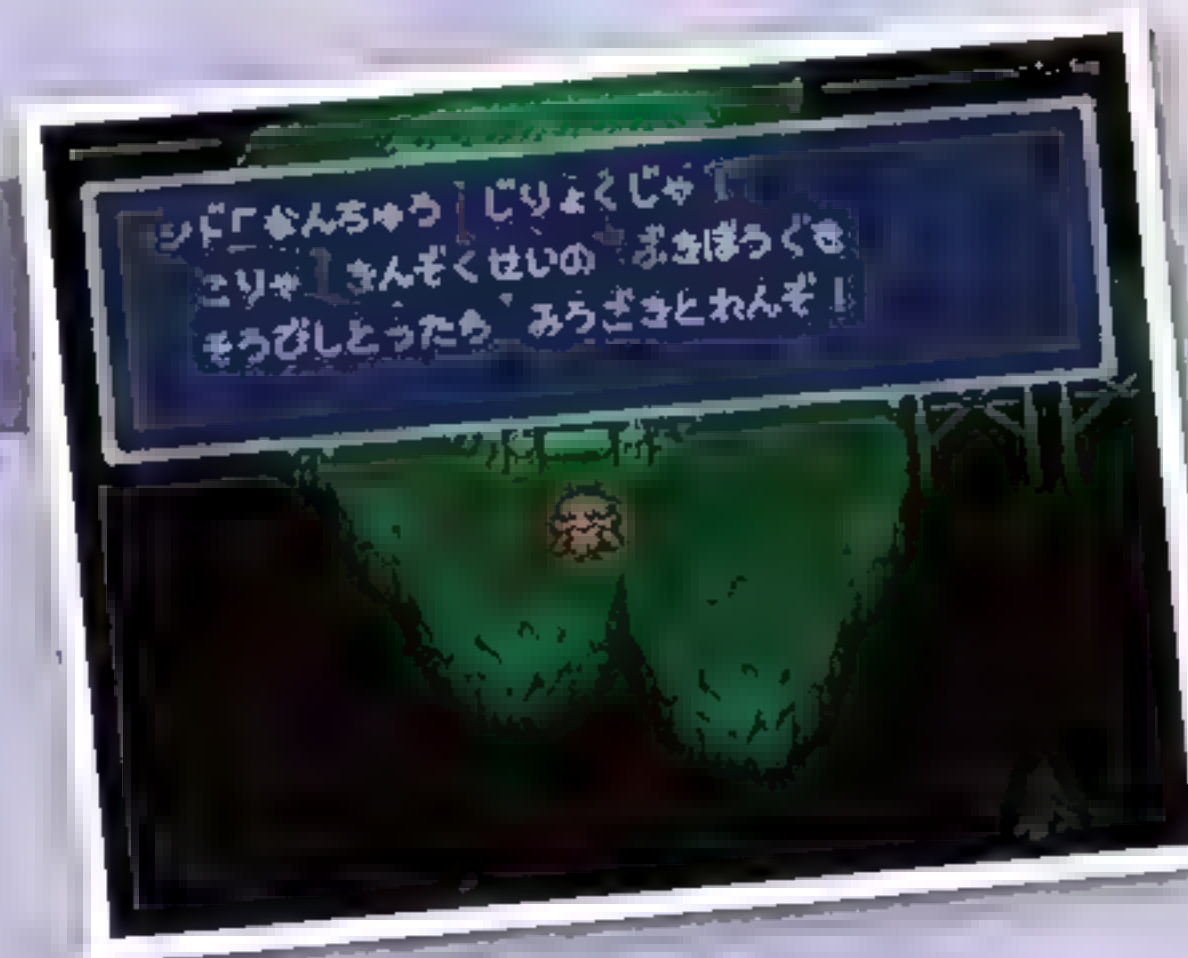
考えているあいだにも敵が攻めてくる。
はじめての「ATB」におおわらわ
——パロン地方にて



「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



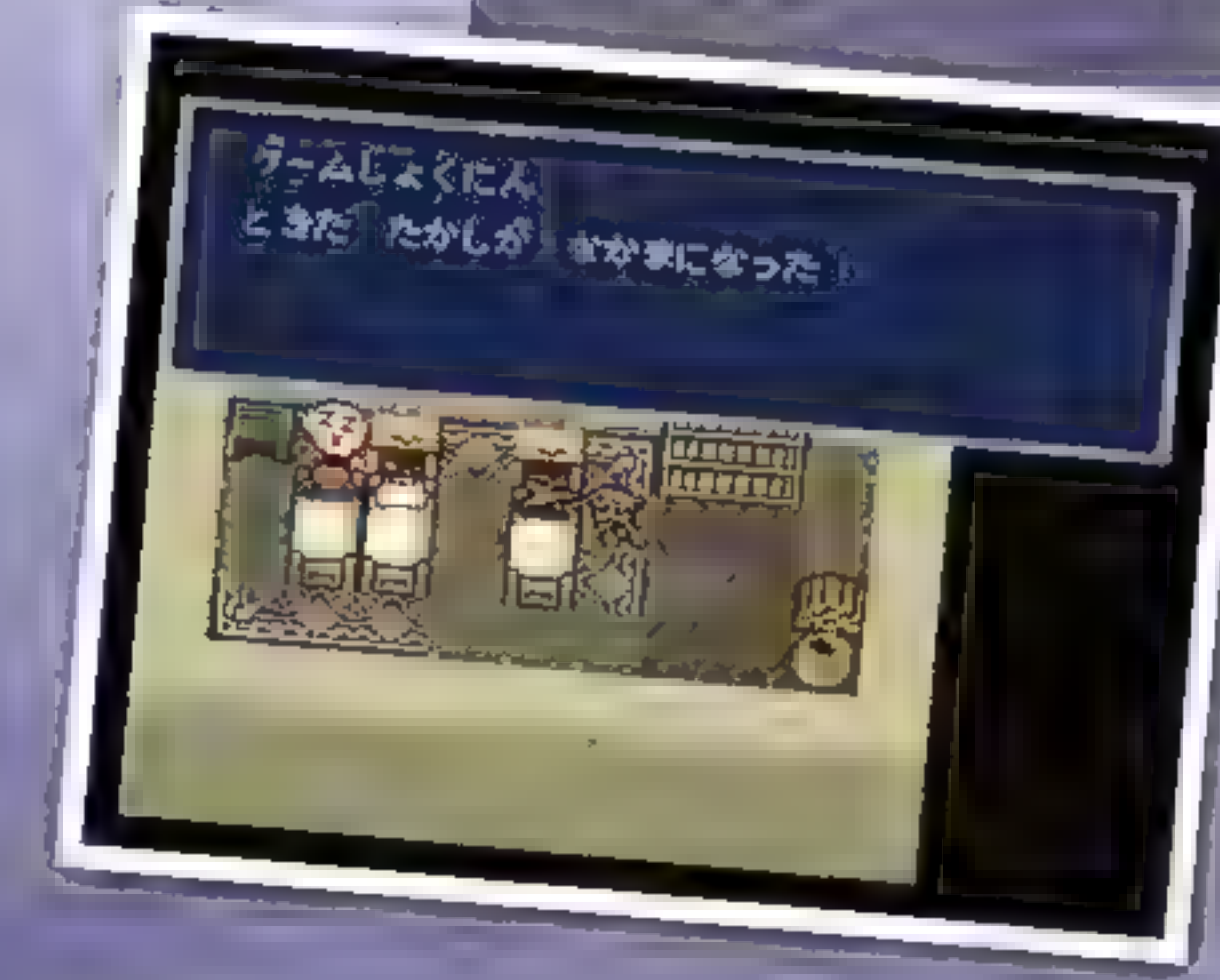
「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



カインとセシルの兄弟なつた。
仲間を助けるため、パロンとボロンはその身を石に
——パロン城にて

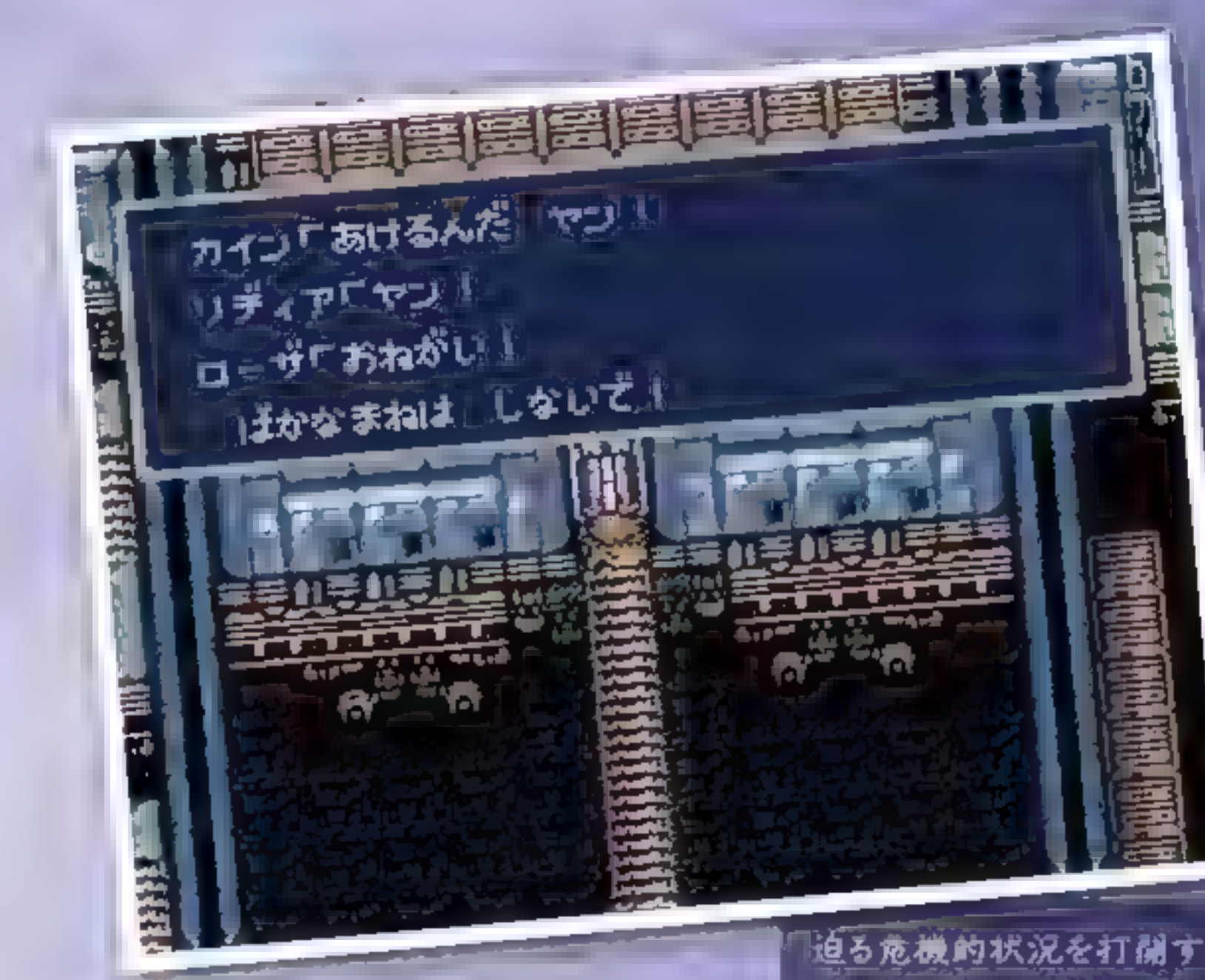


「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて

「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



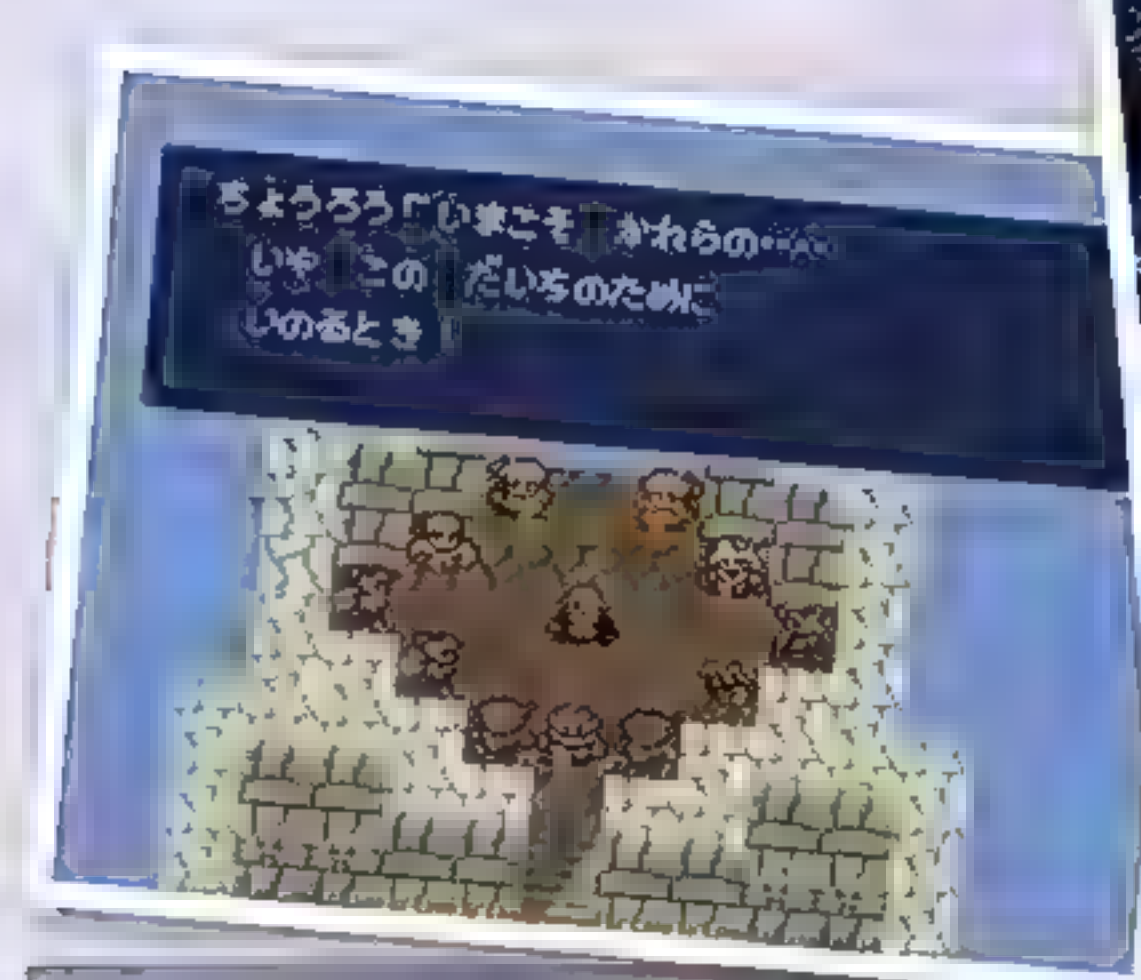
「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



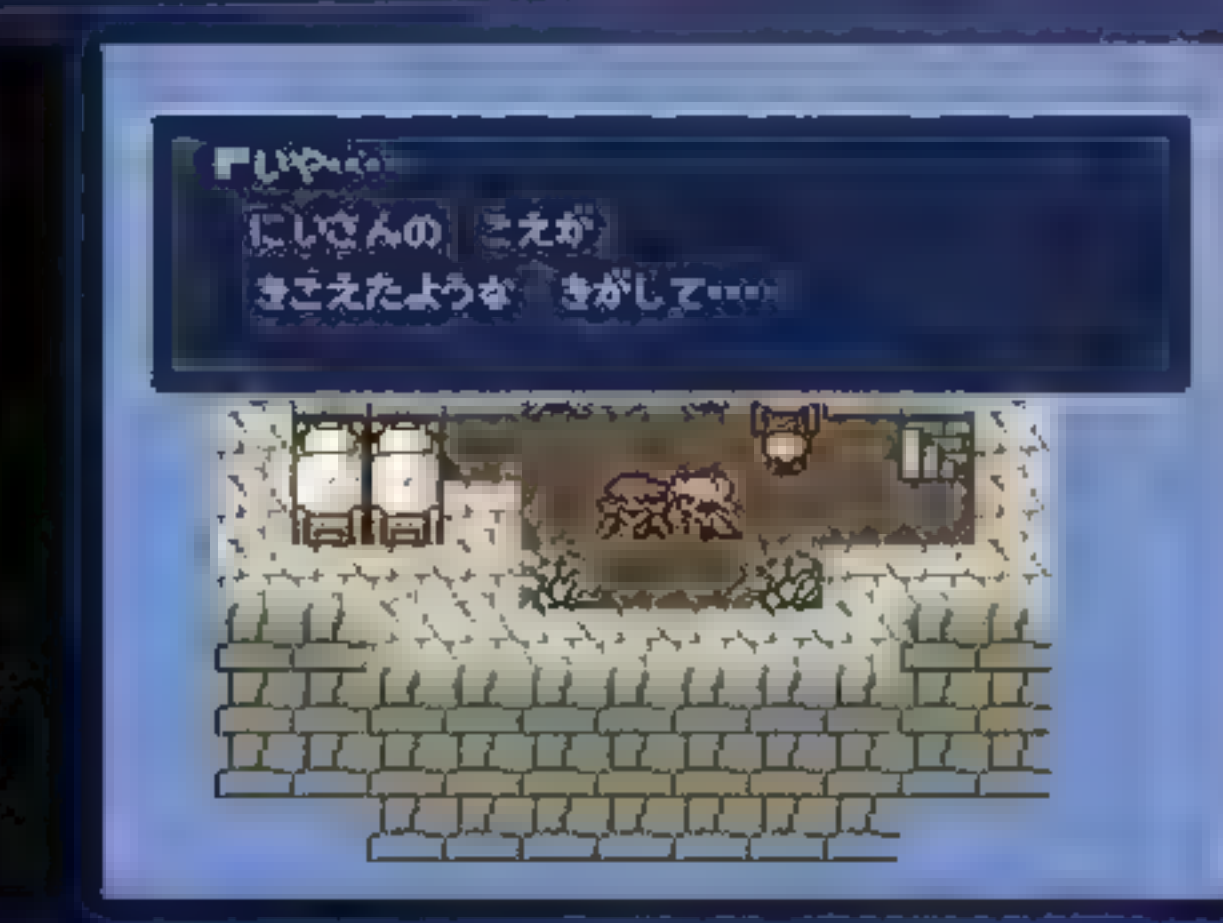
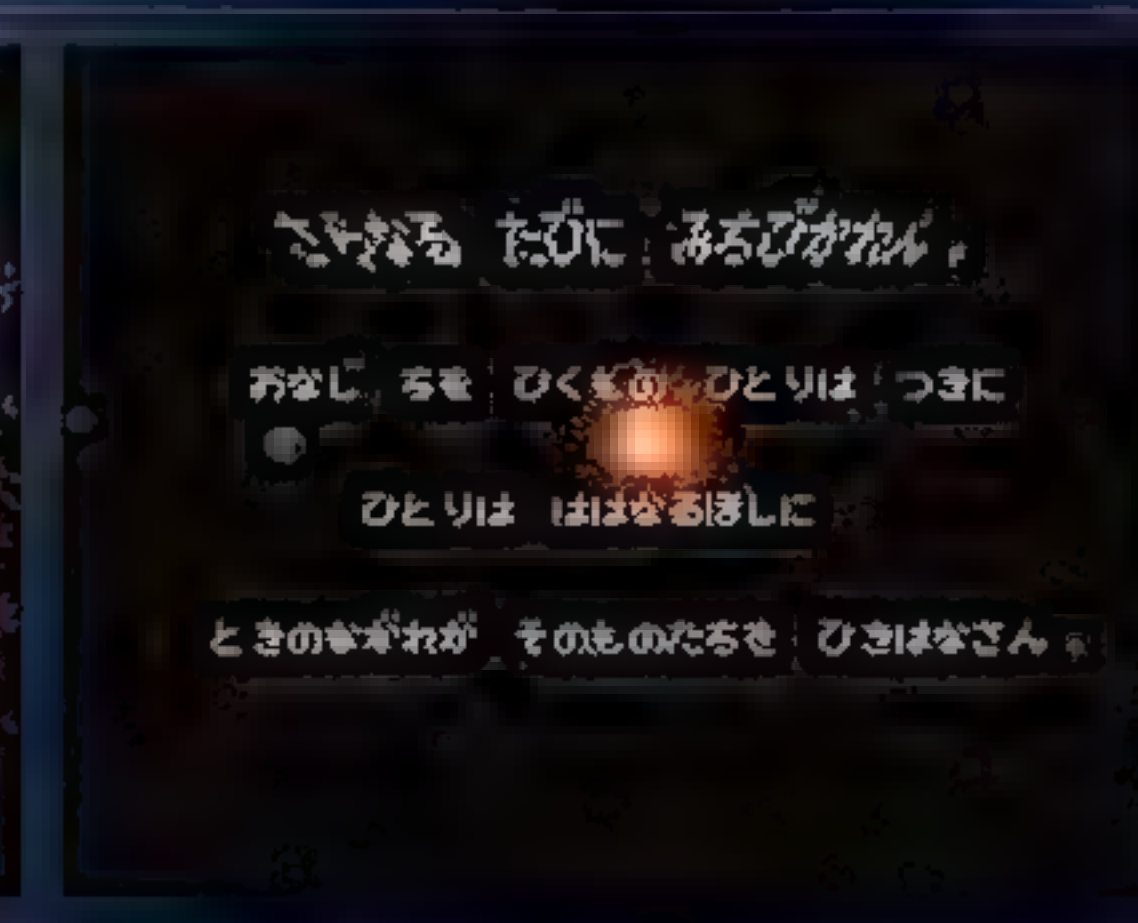
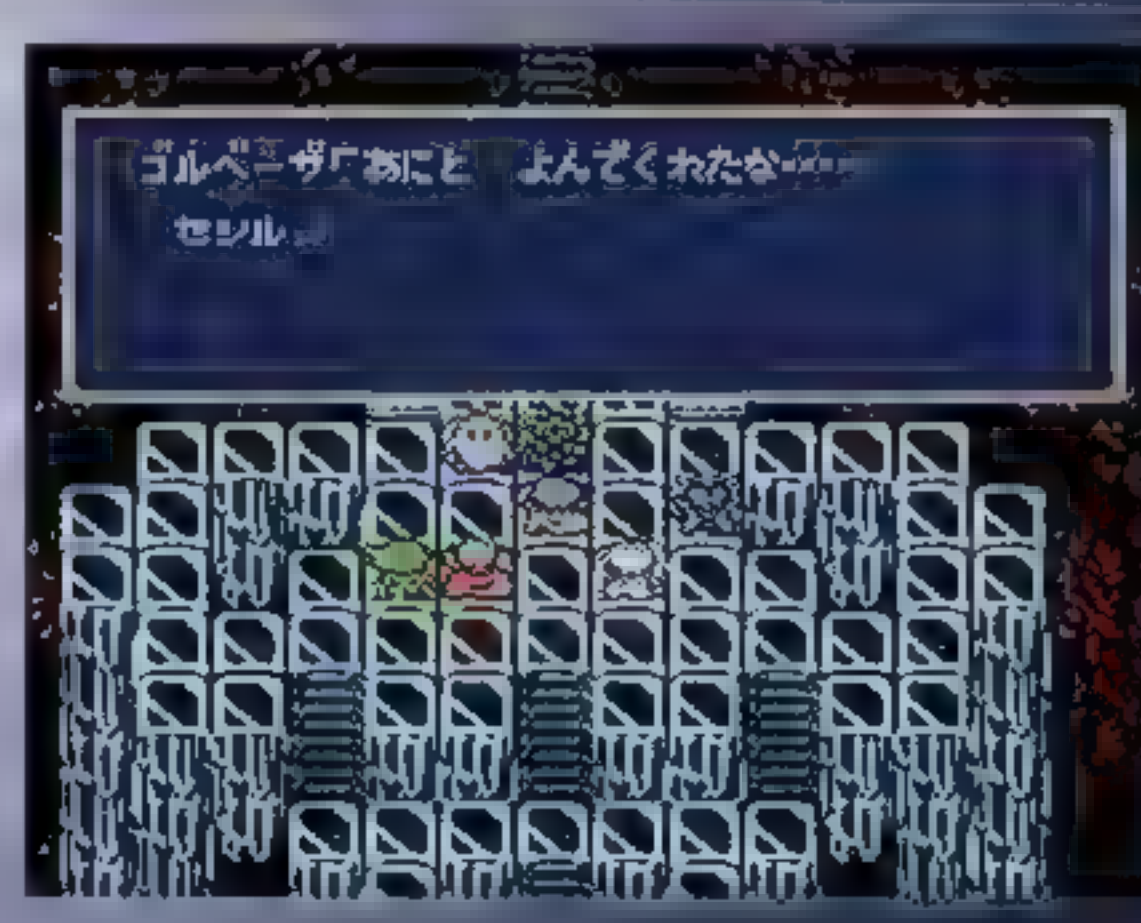
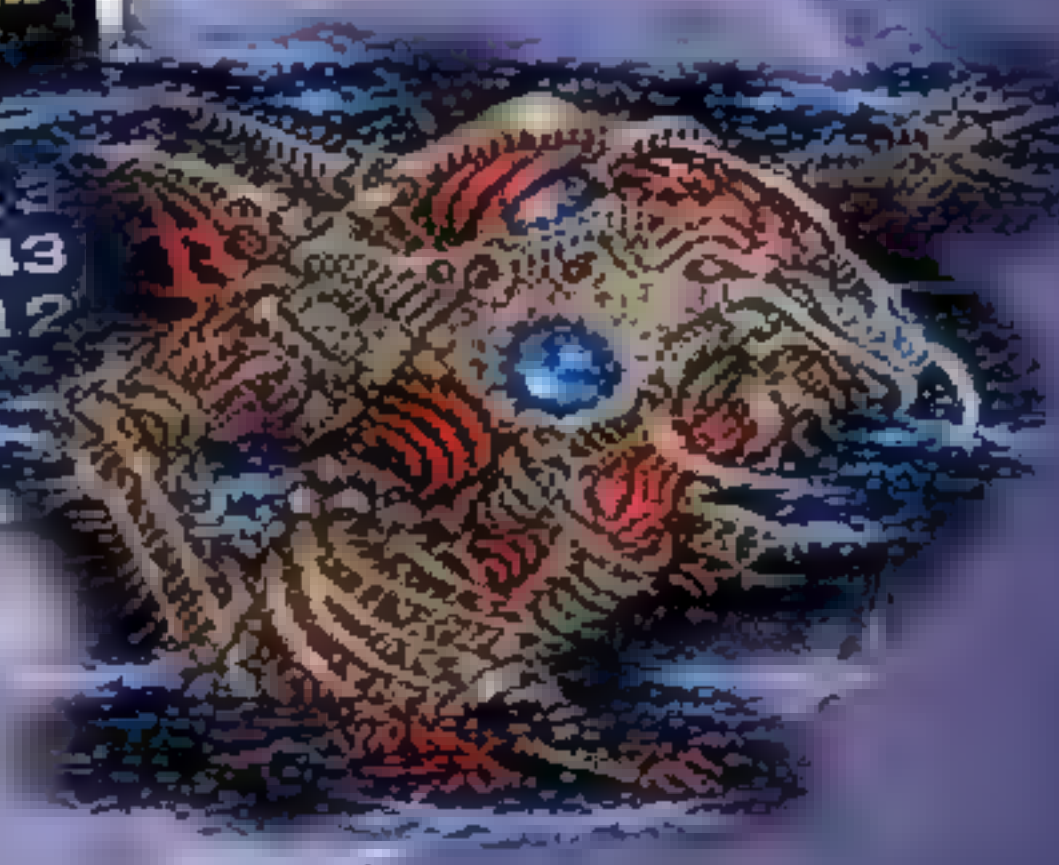
「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



「おはよう、おはよう」
「おはよう、おはよう」
——パロン地方にて



FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV



自由度の高いキャラクターカスタマイズを実現

高いストーリー性を保ちつつゲーム性も強化されたシリーズ第5作。「無」の力を得ようとする暗黒魔道士エクサデスの野望を阻止するため、バッツたちが3つの世界を冒険していく。ジョブチェンジシステムを発展させたアビリティシステムの導入によって、キャラクターに自分好みの能力をセットして戦える点が好評を博した。



スーパーファミコン ファイナルファンタジーV 発売日●1992年12月6日 価格●10,290円	プレイステーション ファイナルファンタジーV 発売日●1998年3月19日 価格●5,040円 ※コンビニエンスストアのみで販売	プレイステーション ファイナルファンタジーコレクション 発売日●1999年3月11日 価格●7,140円	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジーコレクション アニバーサリーパッケージ 発売日●1999年3月11日 価格●9,240円
ゲームボーイアドバンス ファイナルファンタジーV アドバンス 発売日●2006年10月12日 価格●5,040円	Wii/Wii U (バーチャルコンソール) ファイナルファンタジーV (スーパーファミコン版) 発売日●2011年1月18日 価格●900Wiiポイント(900円相当)	プレイステーション3/ プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ゲームアーカイブス) ファイナルファンタジーV (プレイステーション版) 発売日●2011年4月6日 価格●1,200円 ※PS Vitaは2012年8月28日より対応	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジー 25th ANNIVERSARY ULTIMATE BOX 発売日●2012年12月18日 価格●35,000円 ※スクウェア・エニックス e-STOREのみで予約限定販売

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV
**IMAGE
ART**

『命運を共に』
バッツとクルルとレナとファリス



『安らぎの時』
レナ

『雲海の城』
飛竜に乗ったクルル

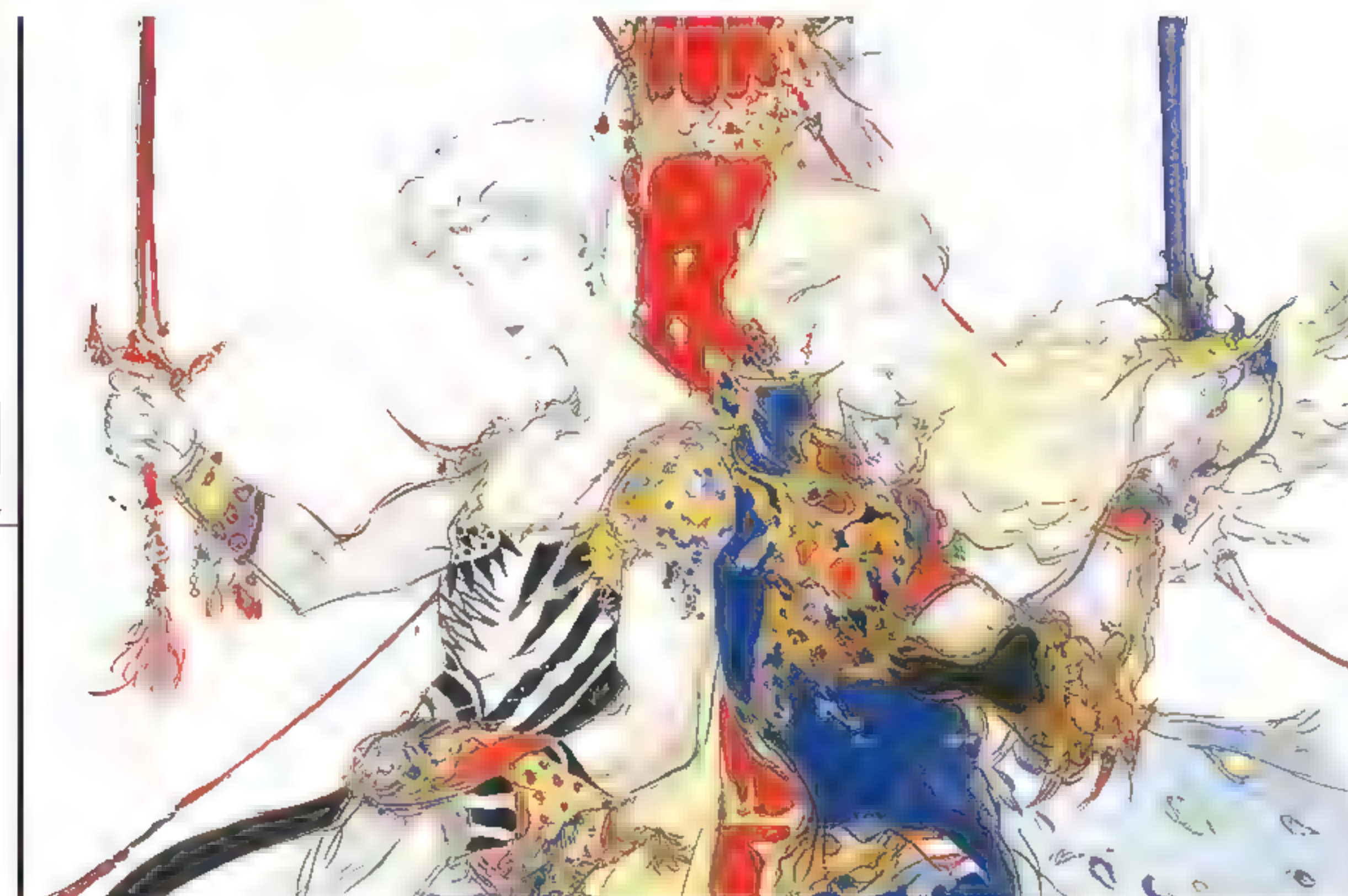


『緑に抱かれて』



『月下の抱擁』
バッツとレナ

『赤き剣 青き剣』
バッツとファリス





『暁の四戦士』

『暁に向けて』

バツとレナ



『剣と幻影と』

魔物と戦うバツ



バツVSギルガメッシュ

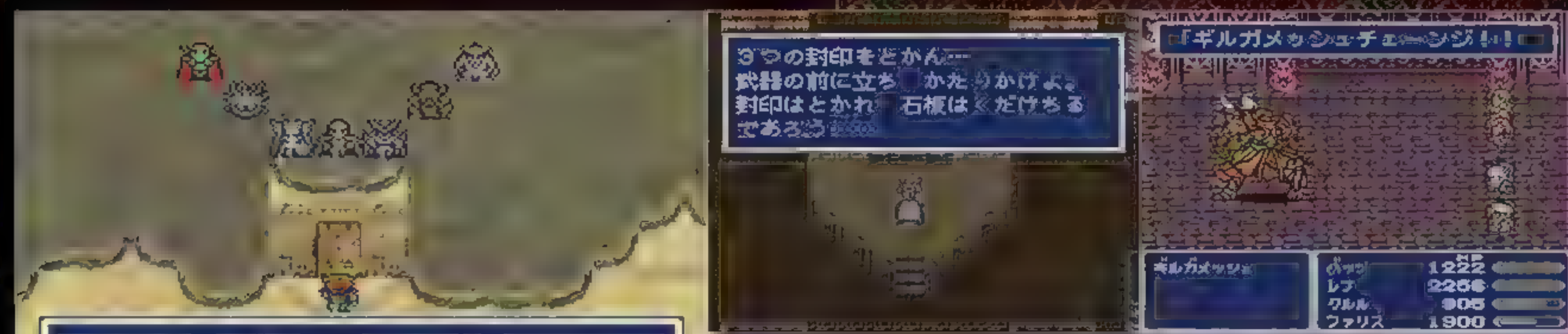


バツとファリスとレナ
(GBA版パッケージイラスト)



タイクーン姉妹と仲間たち

STORY OF FINAL FANTASY V



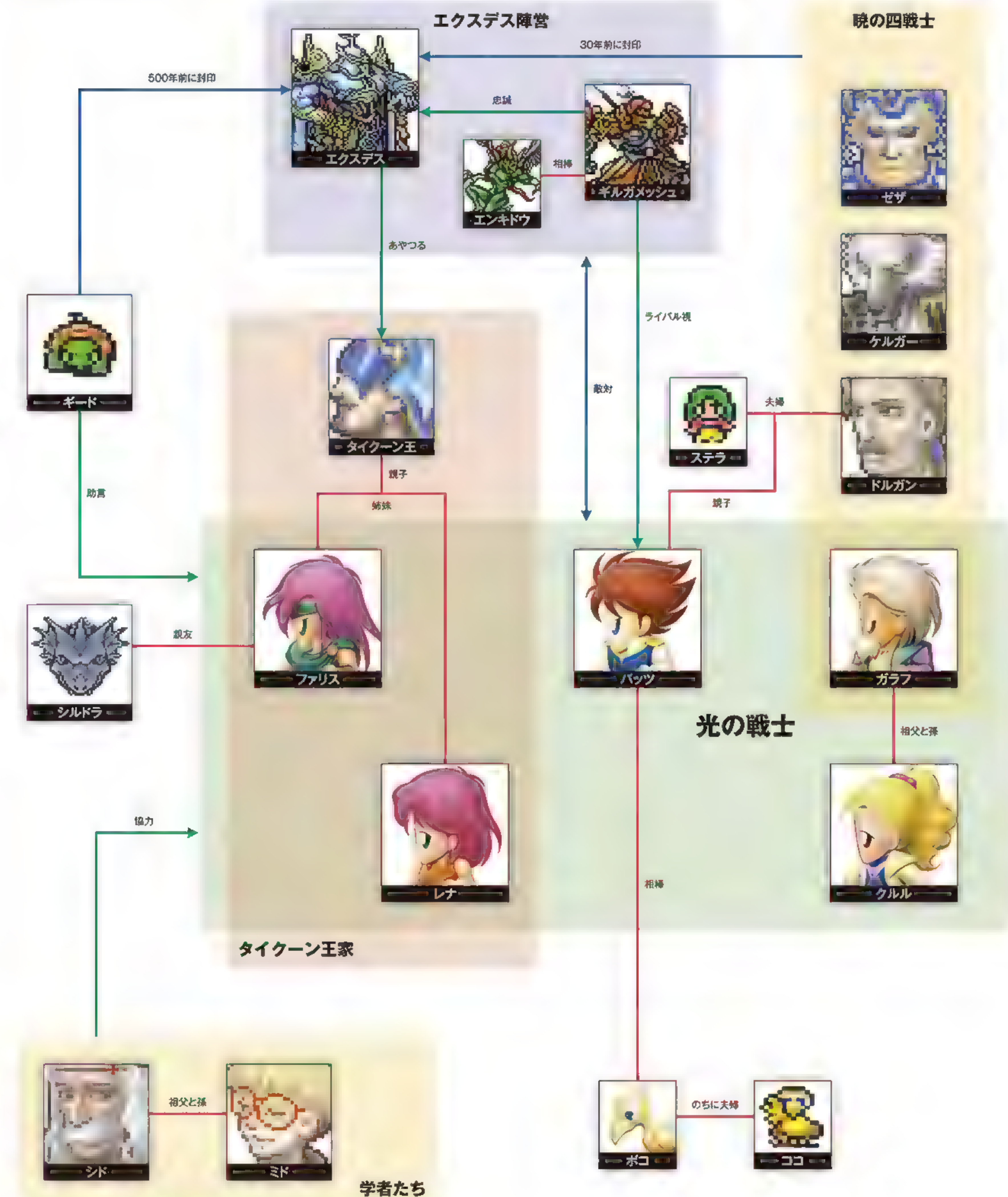
1000年もの昔、危険な「無」の力を封印するため、人々はこの世のバランスを保つ4つのクリスタルをそれぞれ分割し、世界をふたつに分けた。そのときに生まれた世界のすき間、すなわち次元の狭間に「無」は封じこめられる。こうして脅威は去ったかに思われたが、長い月日が流れ、「無」の力を手に入れようと画策する暗黒魔道士エクステスが登場。これを打ち倒そうとした暁の四戦士は、はるか昔に分かれたもうひとつの世界にエクステスを追いつめるも倒すことはできず、クリスタルの力を借りて封印するにとどまった。

それから30年——エクステスの存在を知らぬ人々が豊かな生活を求めてクリスタルを酷使したことにより、クリスタルの力は衰弱してしまう。その結果、闇の力の一部を取りもどしたエクステスは、邪悪な意志で各地の人々をあやつり、クリスタルをつぎつぎと砕こうとする。クリスタルに選ばれたバツたち4人の戦士は、エクステスの復活を阻止すべく、4つの心を胸に立ち上がった。

CHARACTER

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

※一部の画像はGBA版のもの



Butz

飽くなき探求の心を宿す
自由気ままな流浪の旅人

バッツ

▶ Butz Klauser バッツ・クラウザー

Personal Data

性別	男
年齢	20歳
身長	176cm
体重	58kg
出身地	リックス

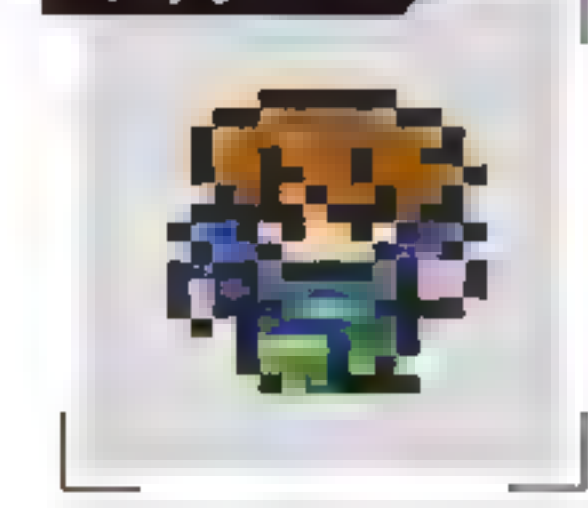


相棒であるチョコボのボコとともに旅する若者。3年前に亡くした父ドルガンの遺言に従い、世界を渡り歩いていた。タイクーン王女レナ、記憶喪失の老人ガラフ、海賊の首領ファリスとともに風の神殿を訪れたとき、クリスタルに光の戦士として選ばれることに。クリスタルを守る戦いのなかで、「無」の力を追い求める暗黒魔道士エクスデスの存在を知り、その野望を阻止すべく奮闘する。



Memorial Words

▶ バッツ



「高い所は苦手なんだ……」
北の山に飛竜に乗るのをしづめたあと、幼いころ、かくれんぼで屋根の上に登って転落しかけたことが原因で、バッツは高所恐怖症。彼の意外な弱点が発覚すると、仲間たちは思わず大笑いする。

「どっちでもいいさ。
ファリスはファリスだ!」

——船の墓場：ファリスが女性とわかった翌朝に女性であると判明しても相変わらず豪快なファリスを、バッツは素直に受け入れる。性別の枠にとらわれない気さくさが、バッツの魅力のひとつ。

「こりゃあ、おもしろいや!!」

——ギードのほくら：ひっくり返った賢者ギードを突っつき、仰向けになったカメを賢者ギードと知らずにイタズラし、無邪気にはしゃぐバッツ。悪気はなかったとはいえ、賢者に対する失礼すぎる振る舞いに、ガラフはキモを冷やす。

「ボコ……行ってくる!」
——ワープポイント：異世界への旅立ちを前に、自分の世界に帰ったガラフを助けるために、隕石の力を集めたワープポイントから異世界へ向かうバッツたち。二度と帰ってこられないかもしれないと覚悟を決め、バッツは離れた地にいる相棒ボコに別れを告げる。

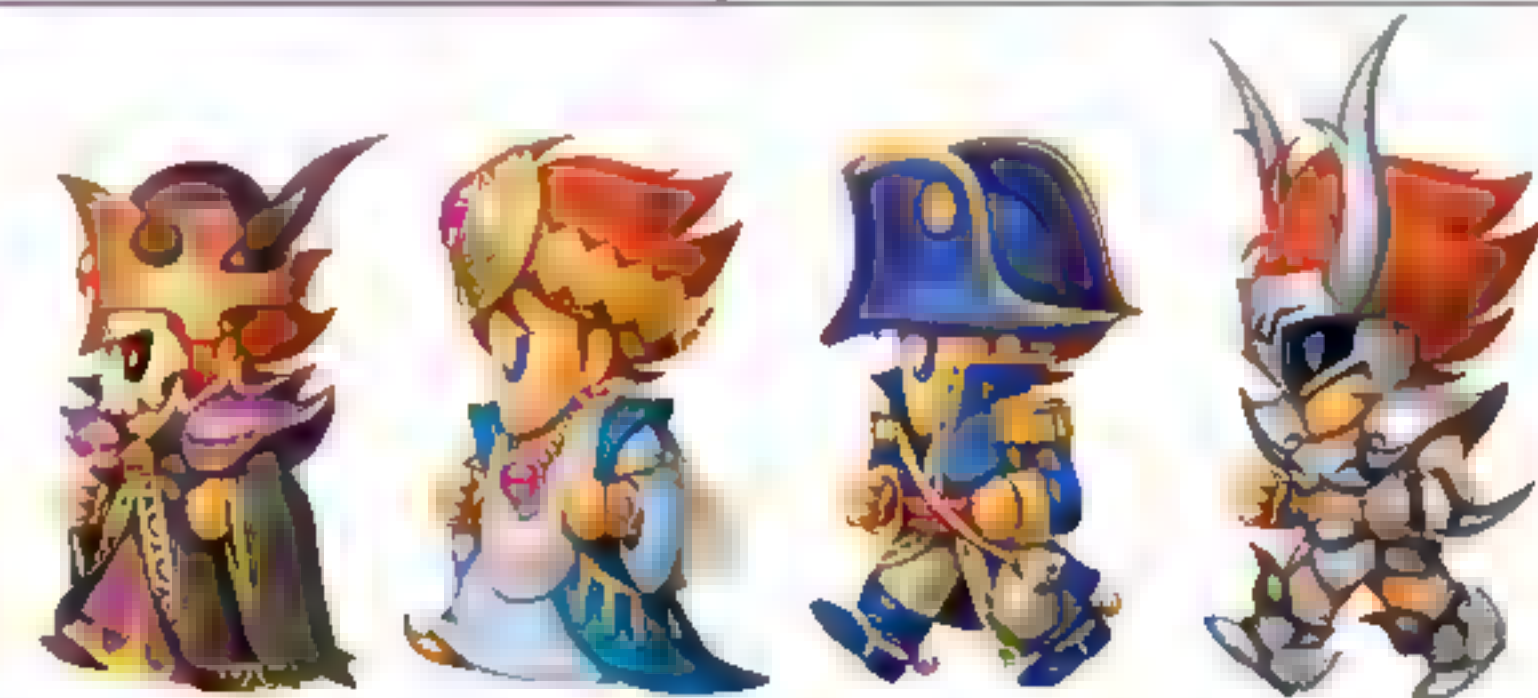


各ジョブでの姿



▶ GBA版で追加されたジョブ

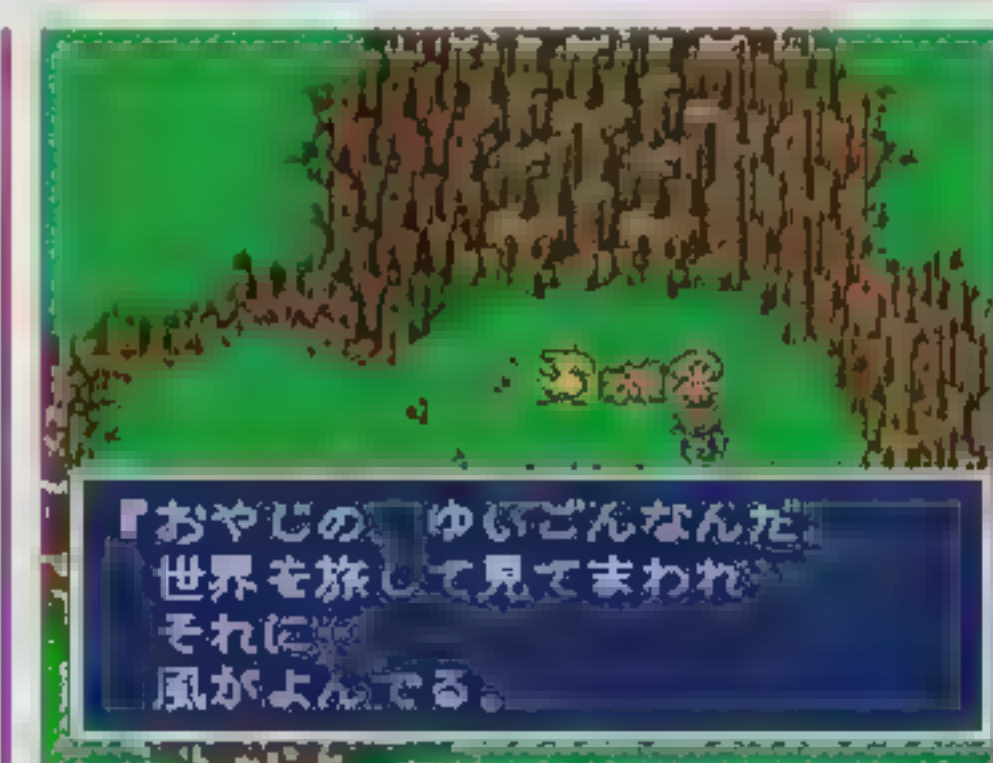
※左からネクロマンサー、予言士、砲撃士、刺闘士



1段目：ナイト、モンク、シーフ、竜騎士、忍者、侍、バーサーカー
2段目：狩人、魔法剣士、白魔道士、黒魔道士、時魔道士、召喚士、青魔道士、赤魔道士
3段目：魔獣使い、薬師、風水士、吟遊詩人、踊り子、ものまねし、すっぴん

お茶目なワナに憤慨？

カタバルトにある押せないスイッチの謎を解く途中、指示に従って便せんを箋むと、そこには「あほーが、見イー
るぅー」の文字が。散々たらいまわしにされたあげく小バ
力にされ、バツは怒りと悔しさの混じった息をもらす。

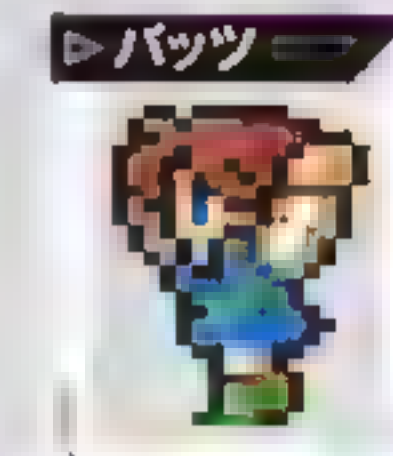


探求の風に導かれ

一度は別れたレナたちに追いつき、同行を申し出るバツツ。ちょっと気取った言いまわしでカッコつけたものの、その直後グラフに「レナにホの字じゃないのかい?」と冷やかされるハメに。

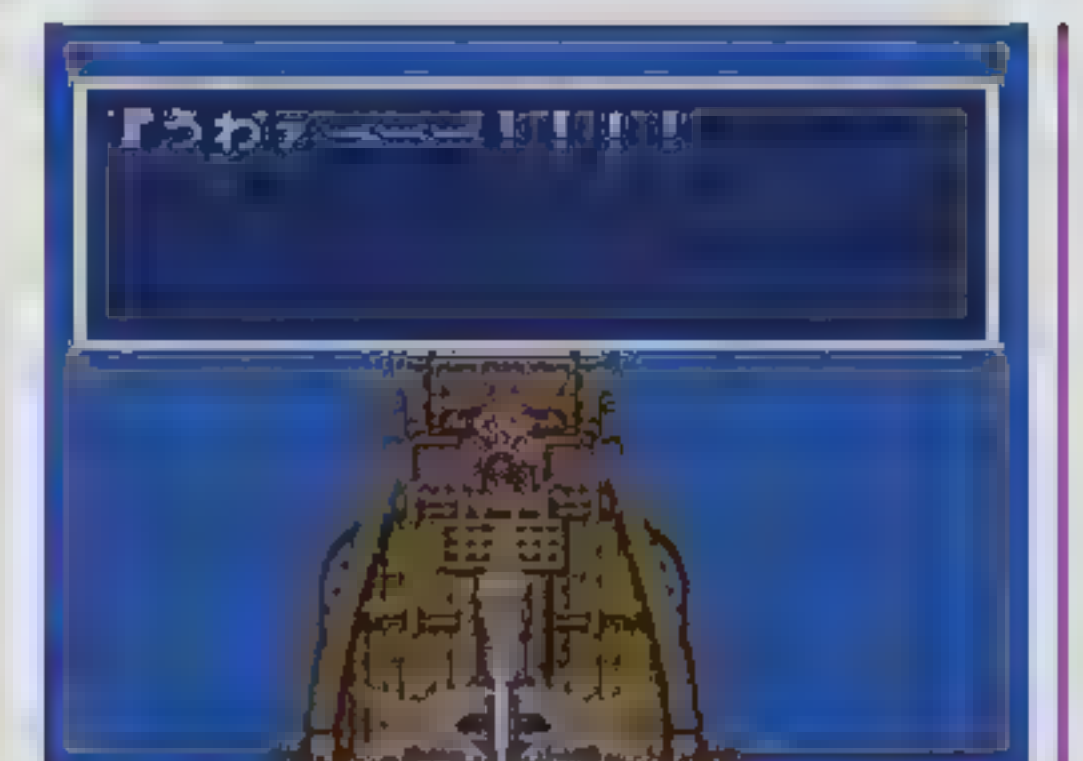
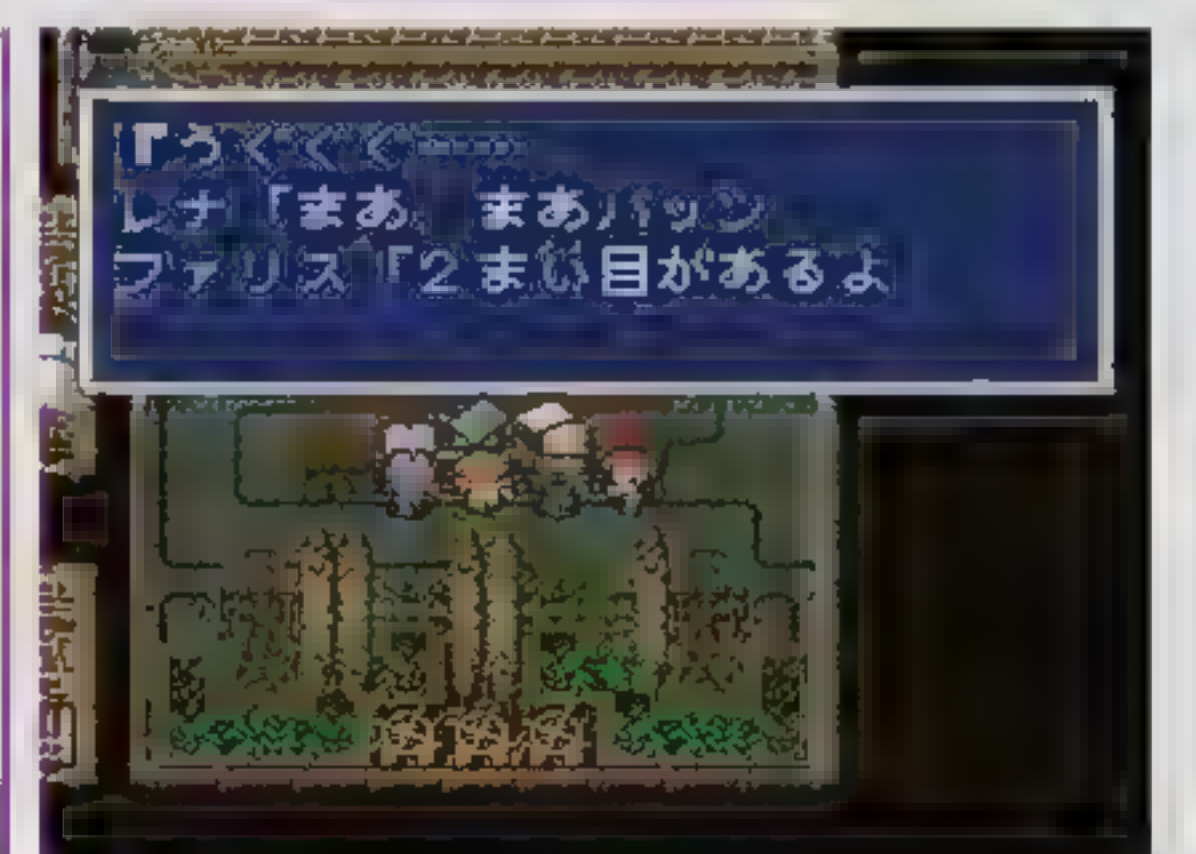


Memorial **Scenes**



異世界で知る父の素性

父ドルガンはガラフと同じく異世界の出身で、かつてエクスデスと戦った暁の四戦士のひとりだった。予想だにしない事実を告げられ、バッツは動揺を隠せない。



はるかなる故郷は虚空に消える

エクサデスが解き放った「無」の力は世界各地を襲い、バッツの故郷リックスの村をも消し去ってしまった。怒りと悲しみで我を忘れたバッツは、悲痛な叫びとともに飛空艇を暴走させる。

Lenna

生きとし生けるものをいたわる
心優しき王女

レナ

▶ Lenna Charlotte Tycoon レナ・シャルロット・タイクーン

Personal Data

性別	女
年齢	19歳
身長	161cm
体重	45kg
出身地	タイクーン



国中の人々に慕われている、タイクーン王国の王女。動物をいつくしむ優しい心の持ち主で、とりわけ飛竜には深い愛情を注ぐ。風の神殿へ向かった父王の身を案じて城を抜け出したものの、隕石落下の衝撃で気を失い、魔物に襲われたところをバッツに助けられた。風の神殿で父王に告げられた言葉に従い、バッツたちとともにクリスタルを守る戦いに身を投じる。



Memorial Words



「**大丈夫よ。**
こっちにおいで!」
—— 地下大河・おびえるモークリを
動物に優しく接するレナは、彼ら
と心を通わせることができる。レナ
にかかれば、臆病で警戒心の強いモ
ークリさえも心を開く。

「**恐がつてるのね……**

「お願い! 船を貸してください!
風の神殿に行かなければならないの!

お父様が危ないの!」

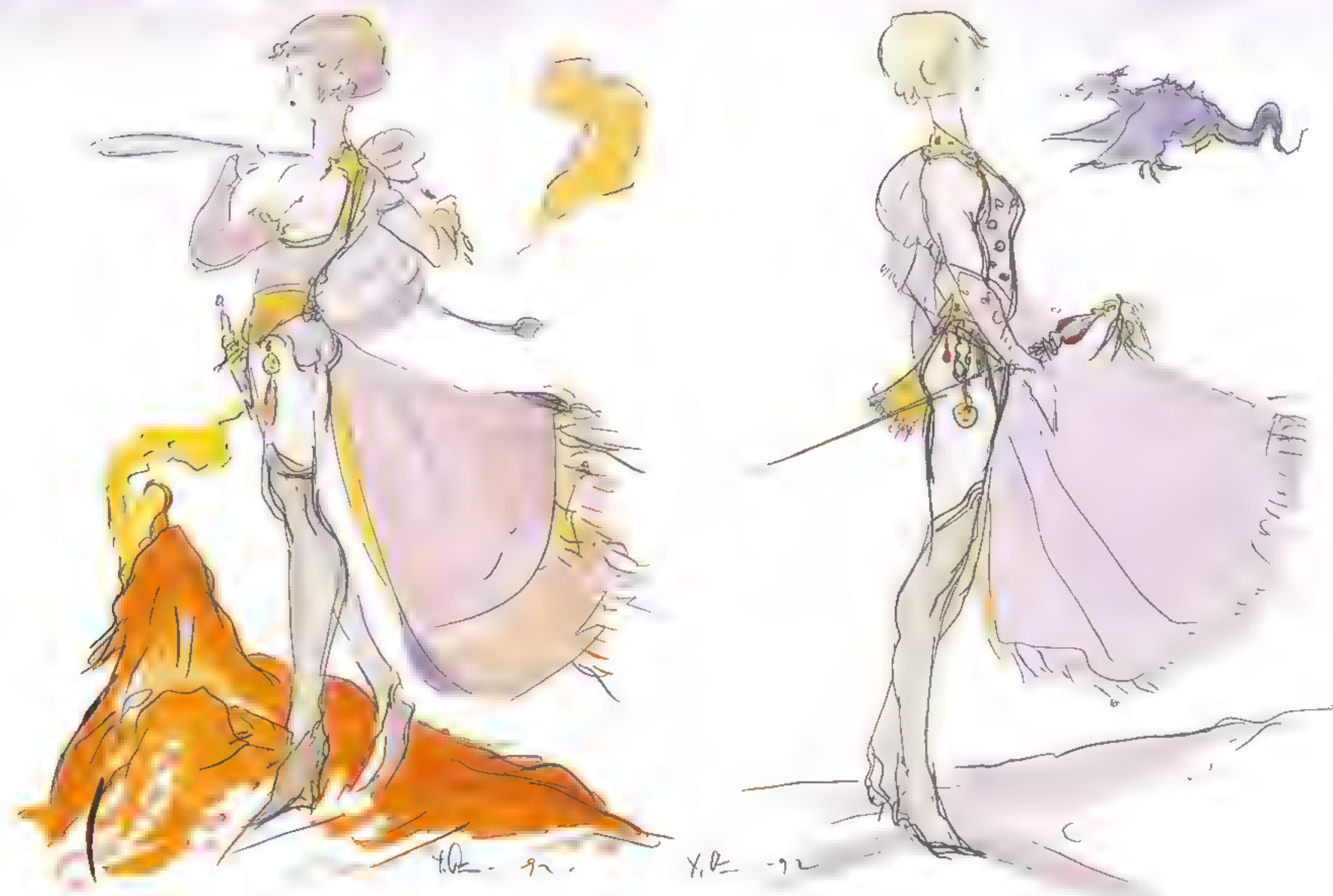
—— 海賊のアジト: 船を動かそうとしているところを見つけて
タイクーン王の身を心配するあまり、海賊たちに協力を訴え
る。不用意に素性を明かすなど、ちょっと世間知らずな一面も
あるが、誰に対してもわけへだてなく接するのは彼女の美点。

「私ね……あの飛竜を見ると、
お母さんを思い出すの……」

—— 無人島: かつて危険をかえりみず飛竜を助けた理由をファリスに尋ねられ
テントでの休息中、自分が害に冒されてまで飛竜を救おうとした理由を姉に語る。
彼女にとって飛竜は、亡き母と自分を結ぶ絆そのものでもあるのだろう。

「**飛竜草をあの子に……早く……**」
—— 北の山: 傷ついた飛竜のために飛竜草を探つて
重傷を負った飛竜の命を救おうと、母の草むら
にわけ入って飛竜草を探りに行ったレナ。母に耐
え切れず、ファリスに飛竜草を託して倒れるが、
それでも自分より飛竜の身を案じている。

未採用のデザイン



各ジョブでの姿



▶ GBA版で追加されたジョブ

※左からネクロマンサー、予言士、砲撃士、剣闘士

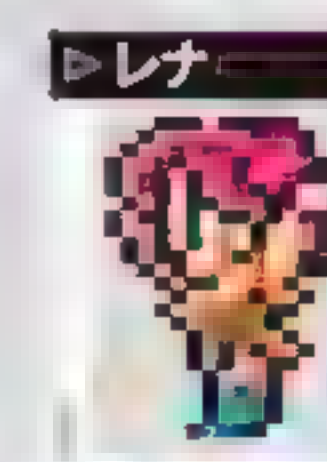


1段目：ナイト、モンク、シーフ、竜騎士、忍者、侍、バーサーカー
2段目：狩人、魔法剣士、白魔道士、黒魔道士、時魔道士、召喚士、青魔道士、赤魔道士
3段目：魔獣使い、薬師、風水士、吟遊詩人、踊り子、ものまねし、すっぴん

あなたのペンダントは……

夜、タイクーン城のテラスにたたずむファリスに、「自分の姉ではないか」と、かねてよりの疑問をぶつける。ファリスは笑って立ち去るが、彼女が自分と同じペンダントを持っていることを根拠に、レナは確信を深めていく。

Memorial Scenes



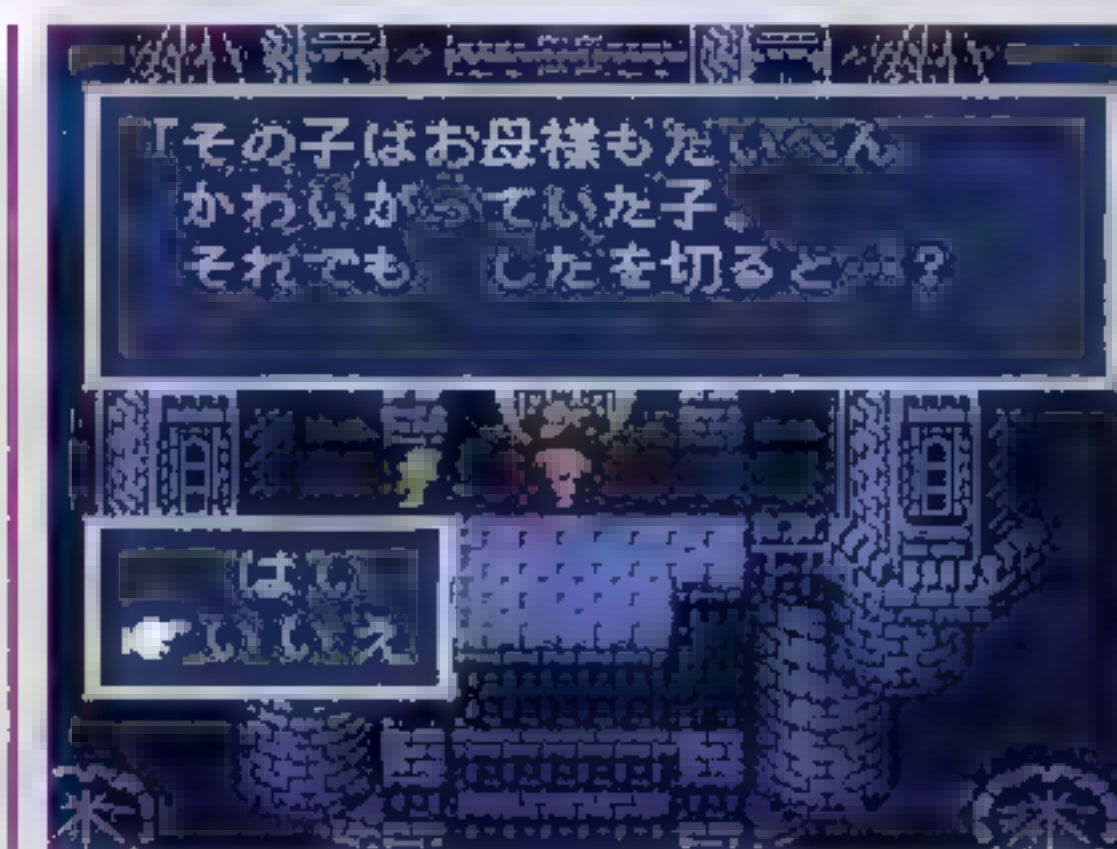
母様の命と飛竜の舌と

フェニックスの塔で飛竜の最期を目のあたりにして、過去の思い出がよみがえる。母の病氣は飛竜の舌を飲まないと治らない——そう知ったレナは、ナイフを手に飛竜に迫るが、母親が大切にしていた飛竜を殺すのかと教育係のジェニカにさとされ……。



飛竜のために命をかけて

衰弱きつたバイル城の飛竜に飛竜草を食べさせるべく、人間には猛毒の飛竜草を食べさせてみるレナ。結果的に飛竜の命は救われたものの、仲間からはムチャをたしなめられることに。



Galuf

ガラフ

▶ *Galuf Halm Baldesion (Galuf Doe)* ガラフ・ハルム・バルデシオン(ガラフ・ドウ)

年齢 60歳
身長 168cm
体重 64kg
出身地 バル

年齢 60歳
身長 168cm
体重 64kg
出身地 バル

各ジョブでの姿



1段目：ナイト、モンク、シーフ、竜騎士、忍者、侍、バーサーカー
2段目：狩人、魔法剣士、白魔道士、黒魔道士、時魔道士、召喚士、青魔道士、赤魔道士
3段目：魔獣使い、薬師、風水士、吟遊詩人、踊り子、すっぴん

Memorial **Words**

▶ **ガラフ**



「うっ……頭が痛い！
記憶喪失じゃ！」

——海賊船：船を盗もうと言い出したのが
自分であることをとぼけようとして

海賊の船を盗もうとして、つかまってしまったガラフたち。「船を盗むなんて言ったのは誰だ」と不平を口にするも、それがガラフ自身の発案だと指摘されると、記憶喪失を口実にシラを切る。

「わしはこの世界の人間」
——火力船・おぼろげながら記憶を取りもどしかけて
シドとミ下のやり取りを見て、かつての自分とラルル
の姿を重ねるガウフ。しばらく考えたのち、自分が
閉じ込められて異世界からやってきたことを思い出す。

「来ないでいいと言ったのに、
まったく世話の焼けるやつらじゃ。
でも、嬉しいぞ……」

——グロシアーナ大陸:助けにきたはずが逆に足を引っ張ってしまったことを謝るバツツに

とらわれたバツたちを救出してエクステス城から撤退する途中、バリアによって仲間とともども辺境の地へ弾き飛ばされてしまう。迷惑をかけたことをわびるバツに軽口を返しつつ、もとの世界へ帰れないと知りながら助けにきてくれた仲間たちの想いに、ガラフはひそかに感極まる。

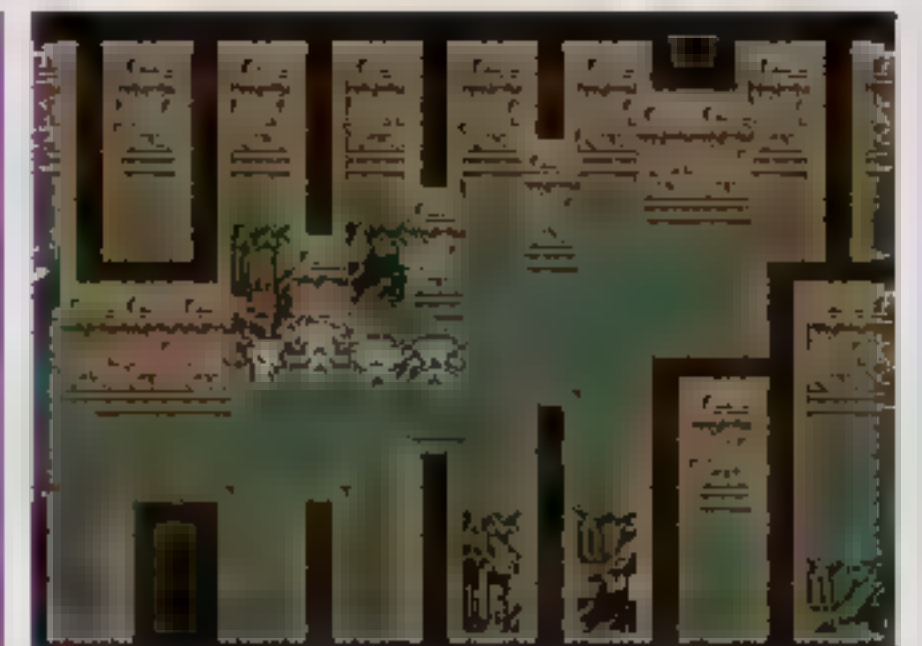
「もう少し、待たせてくれ。
もう少し……」

—— **バリアの塔：輝らぬ人となったゼザを待ちながら**

爆発するバリアの塔と運命をともにしたゼザ。ガラフは戦友の死を察しつつも、「かならず潜水艇にもどるから待っている」という、彼と交わした最後の約束を守ろうとする。

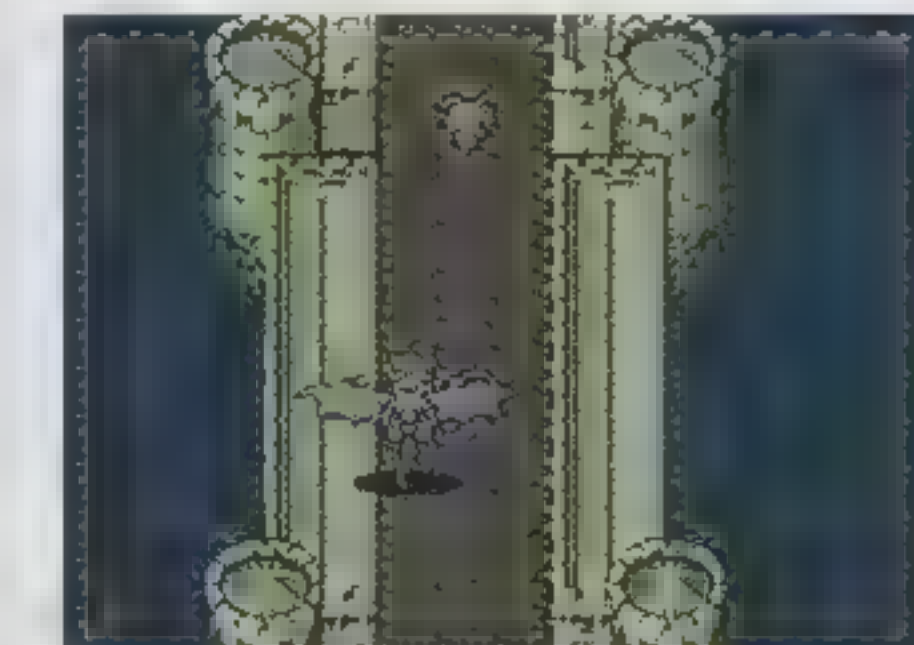
わしを
置いていくな!

滅びの町の地下に落とされ
たとき、仲間とはぐれて離れ
ばなれに。バツたちが自分
を置いて先へ進もうとするの
を壁越しに知り、道なき道を通
って力ずくで合流を果たす。



仲間のために 単身突入

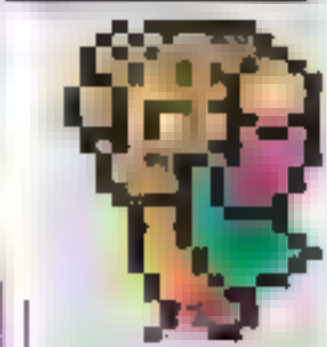
エクステス城にとらわれた
バツたちを救うべく、ガラ
フはクルルの飛筆を借りて敵
の本拠地へ。たったひとりで
地下牢へと向かい、見張りの
ギルガメッシュを退ける。



たとえ命が燃えつきても

大切な仲間を、そして愛する孫娘を救うため、エクステスに一騎打ちを挑む。その気迫はエクステスを圧倒し、体力の限界を超えてもガラフが倒れることはなかった。

▲ **ガラフ**



Memorial **Scenes**

Y. P. - 92

タイクーンの隕石のそばで、記憶を失って倒れていた老人。その正体は、30年前にエクステスを封じた暁の四戦士のひとりで、異世界の国王でもあった。孫娘クルルとの再会を機に記憶を取りもどすものの、クリスタルを守り切れず、エクステスの復活を許すことに。自分の世界にもどってエクステスと戦いつづけ、ムーアの大森林で仲間やクルルを守って壮絶な最期をとげる。



出自に秘密を抱えた
勇敢なる海賊

Faris ファリス

▶ Faris Scherwiz (Sarisa Scherwil Tycoon) ファリス・シェルヴィッツ(サリサ・シュヴィール・タイクーン)

Personal Data

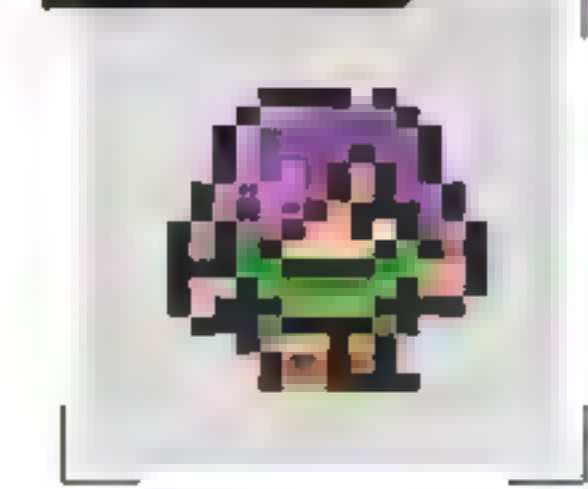
性別▶ 女
年齢▶ 20歳
身長▶ 172cm
体重▶ 53kg
出身地▶ タイクーン

幼いころに海で漂流しているところを海賊に保護され、その一味として育てられた女頭領。じつは幼少期に生き別れたレナの姉で、タイクーン王家の第1王女にあたる。海賊船に忍びこんできたレナが自分と同じペンダントを身につけていたのが気になって、真相を確かめるべく彼女に同行。やがて自分が王女であることを知り、妹とともにさまざまな苦難を乗り越えていく。



Memorial Words

▶ ファリス



「へえー、タイクーンのお姫様かい、こりゃあいい金になりそうだぜ！」
——海賊船：船を盗もうとしたレナたちを捕らえ、船に潜入したレナの素性を知り、命知らずな彼女をからかうファリス。まさか自分も「タイクーンのお姫様」であるなどは、このときの彼女には知るよしもなかった。

「どうだい！ 俺はこいつと一緒に育ったんだ。兄弟みたいなもんさ！」
——海賊船：船を引くシルドラをレナたちに紹介して

「風もないのにどうやって船を動かすのか」とレナに聞かれ、親友である海竜のシルドラを紹介。シルドラが船を動かしていることを自慢げに明かす。

「海賊の俺が、本当はお姫様かい……
冗談きついよ！」
——タイクーン城：レナに「姉さん」と呼ばれて、笑ってごまかし

自分が王女だったことを薄々思い出してはいるものの、その事実が一番とまどっていたのは、ほかならぬファリス自身。城のテラスでレナに問い詰められたときも、己をごまかすようにその場をあとにする。

「やっぱり、俺には、お姫様なんて、性に合わないよ！」
——デスバレー：城を抜け出してハンツたちに追いつき

タイクーン城に王女として帰還したものの、ファリスは城を脱出してハンツたちに合流。ずっと海賊として生きてきた彼女には、王族暮らしは堅苦しすぎた。

未採用のデザイン



各ジョブでの姿



▶ GBA版で追加されたジョブ

※左からネクロマンサー、予言士、魔導士、剣闘士

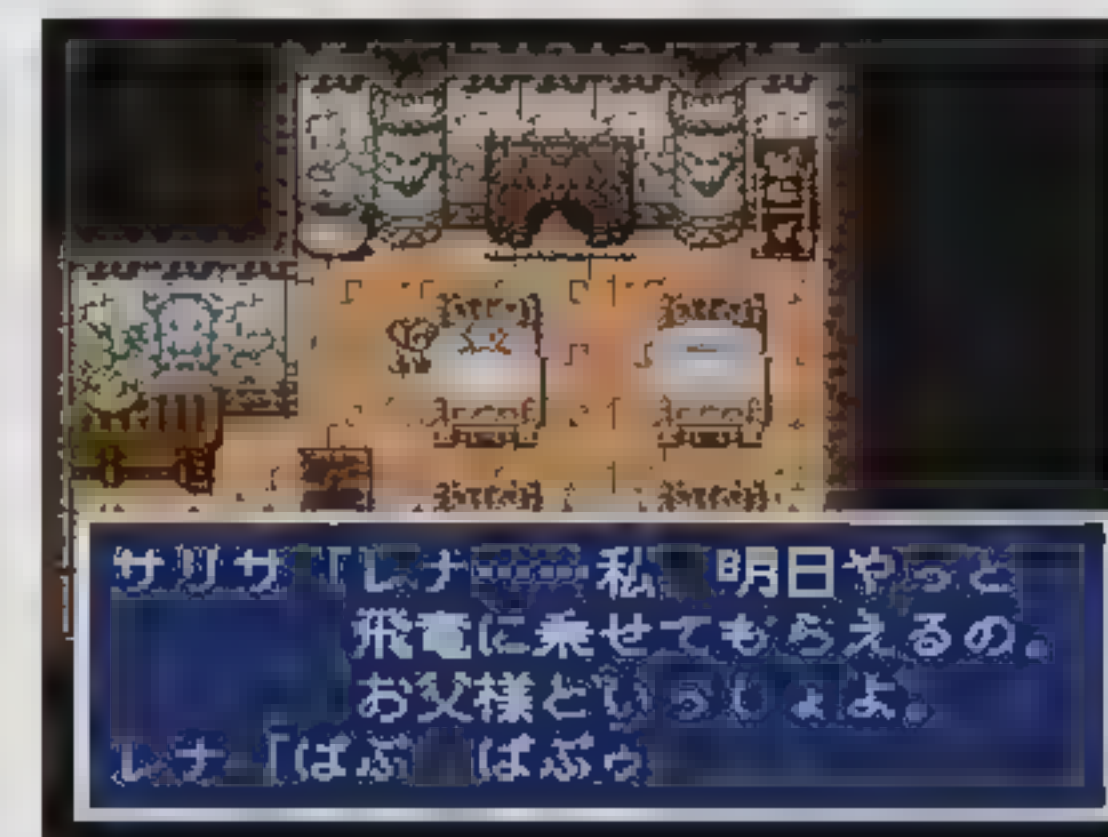


1段目：ナイト、モンク、シーフ、竜騎士、忍者、侍、バーサーカー
2段目：狩人、魔法剣士、白魔道士、黒魔道士、時魔道士、召喚士、青魔道士、赤魔道士
3段目：魔獣使い、薬師、風水士、吟遊詩人、踊り子、ものまねし、すっぴん

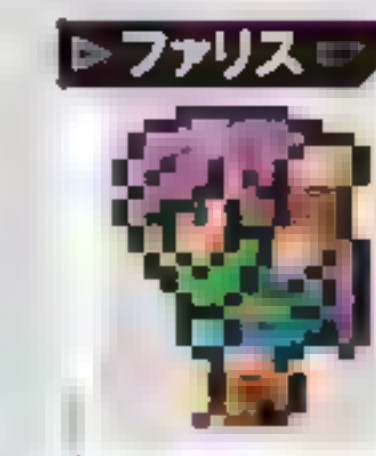


男を魅了するキレイな寝顔

トゥールの村でバッツたちと別行動をとって、酒場の2階でひと眠り。様子を見にきたバッツとガラフは、ファリスの寝顔のあまりの美しさに思わずドキドキしてしまう。



Memorial Scenes

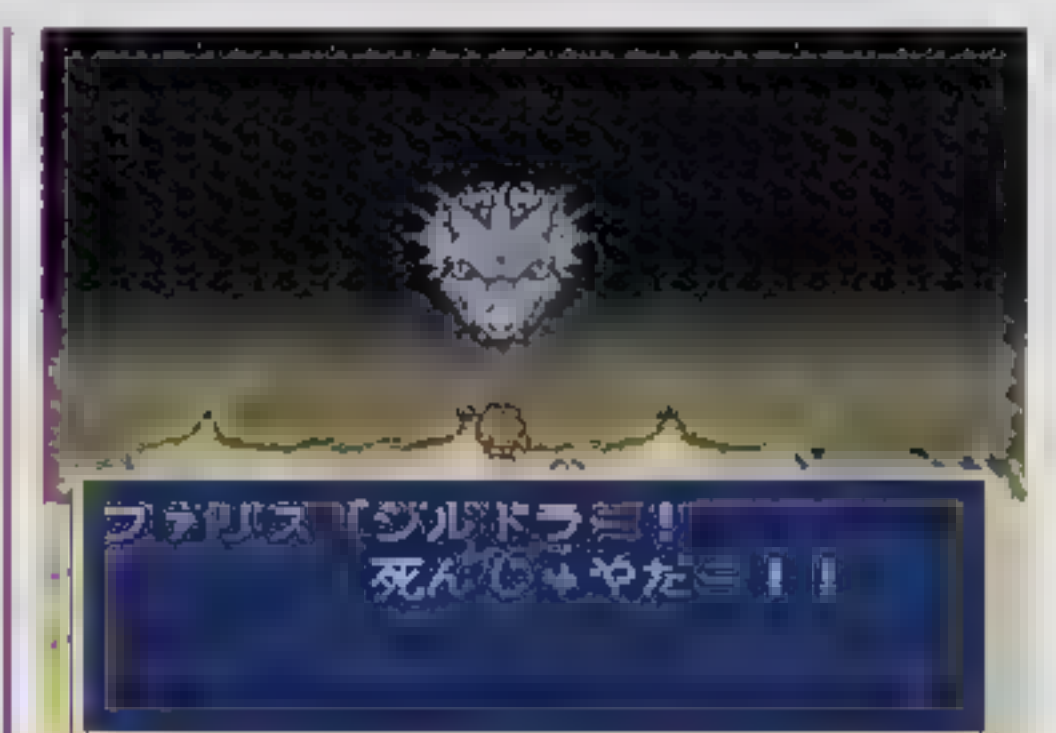


王女サリサとしての記憶

タイクーン城の寝室で、ファリスは自分が城にいたころのことを思い出す。まだ幼いレナを寝かせるよう言いつけられたものの、テストで疲れたサリサは妹と一緒に寝てしまったのだった。

親友シルドラとの別れ

沈みゆくウォルスの塔からファリスたちを助け出したのは、トルナ運河で行方不明になっていたシルドラだった。致命傷を負っていたシルドラは、4人を地上へ送り届けると、弱々しい鳴き声を残して海中に消えていく。



こんな格好やだよ！

タイクーン城に帰還したとき、姫君あつかいされてとまどうファリス。慣れないドレスに困惑するが、整飾したその姿はとも美しく、バッツも思わず顔を赤くする。

Krile

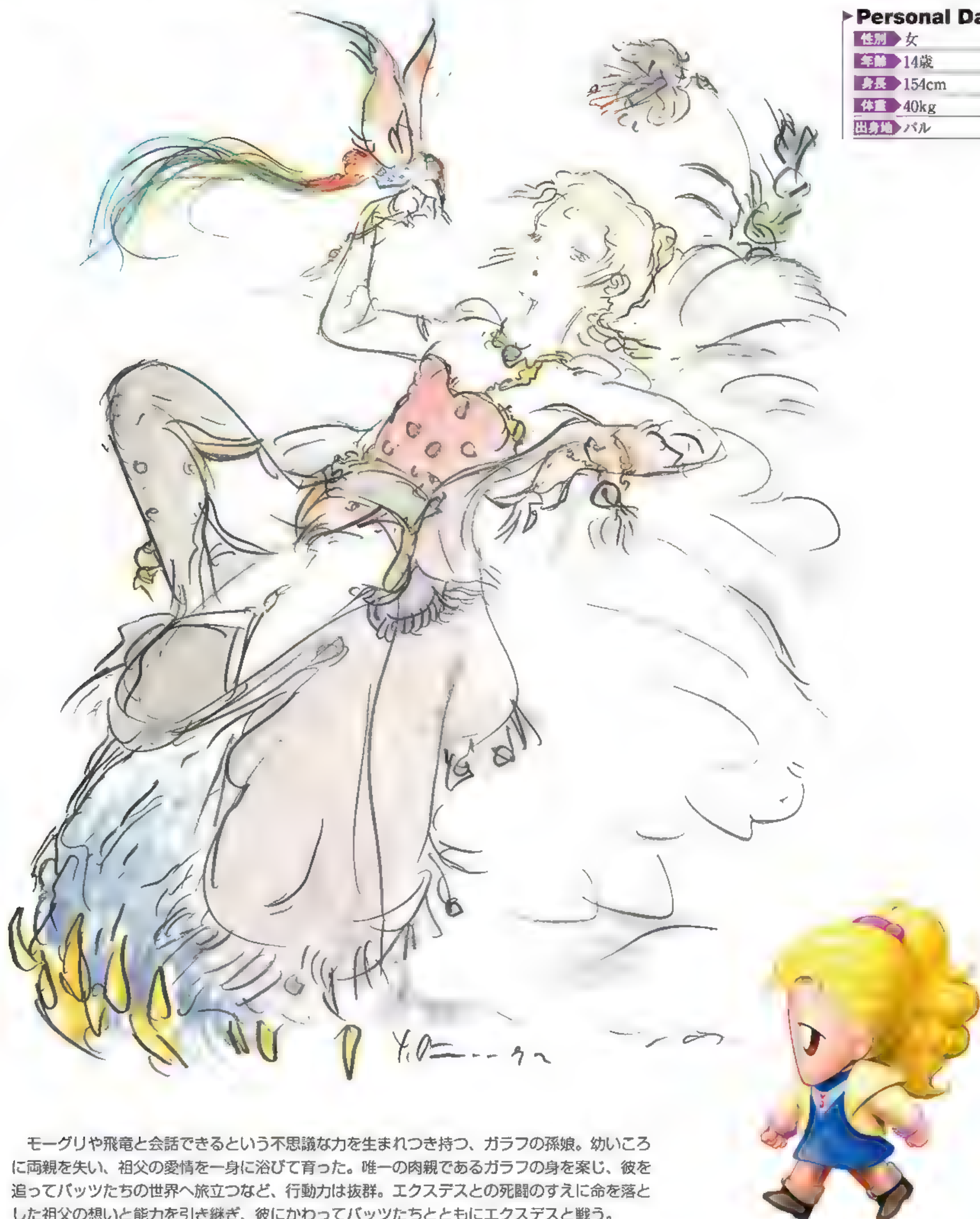
クルル

祖父の心を受け継いだ
つねに希望を忘れぬ少女

▶ Krile Mayer Baldesion クルル・マイア・バルデシオン

Personal Data

性別 女
年齢 14歳
身長 154cm
体重 40kg
出身地 パル



モーグリや飛竜と会話できるという不思議な力を生まれつき持つ、ガラフの孫娘。幼いころに両親を失い、祖父の愛情を一身に浴びて育った。唯一の肉親であるガラフの身を案じ、彼を追ってバッツたちの世界へ旅立つなど、行動力は抜群。エクスデスとの死闘のすえに命を落とした祖父の想いと能力を引き継ぎ、彼にかわってバッツたちとともにエクスデスと戦う。

各ジョブでの姿



1段階目：ナイト、モンク、シーフ、竜騎士、忍者、侍、バーサーカー
2段階目：狩人、魔法剣士、白魔道士、黒魔道士、時魔道士、召喚士、青魔道士、赤魔道士
3段階目：魔獣使い、薬師、風水士、吟遊詩人、踊り子、ものまねし、すっぴん

GBA版で追加されたジョブ

※左からネクロマンサー、予言士、砲撃士、剣闘士



Memorial Words

クルル



「おじいちゃん……
温かい……」

おじいちゃんを感じる……」

——ムーアの大森林：ガラフの遺志を受け継いで
自身に宿った祖父の想いを感じ、クルルはそのぬくもりをかみしめる。エクスデスとの戦いでガラフの命は尽きたものの、「大切な者を守る」という彼の心は、クルルのなかで生きつづけていく。

「やったな！ おかえしっ!!」

——タイクーン城：冗談にヘソを曲げたバッツから体当たりされて
バッツたちとの旅を通じて、彼らを兄や姉のように慕うようになるクルル。心を許した相手には、ちょっと辛口な冗談を言ったり、じゃれ合い半分に体当たりを仕掛けたりすることもある。

「おじいちゃんを大切にね……」

——カタバルト：飛空艇の改造を終えたミドに向かって

祖父のシドを尊敬するミドに、同じく祖父を慕うクルルは共感。ガラフと死別した自分のぶんまで「おじいちゃん」を大事にしてほしいという、切なる願いをミドに伝える。

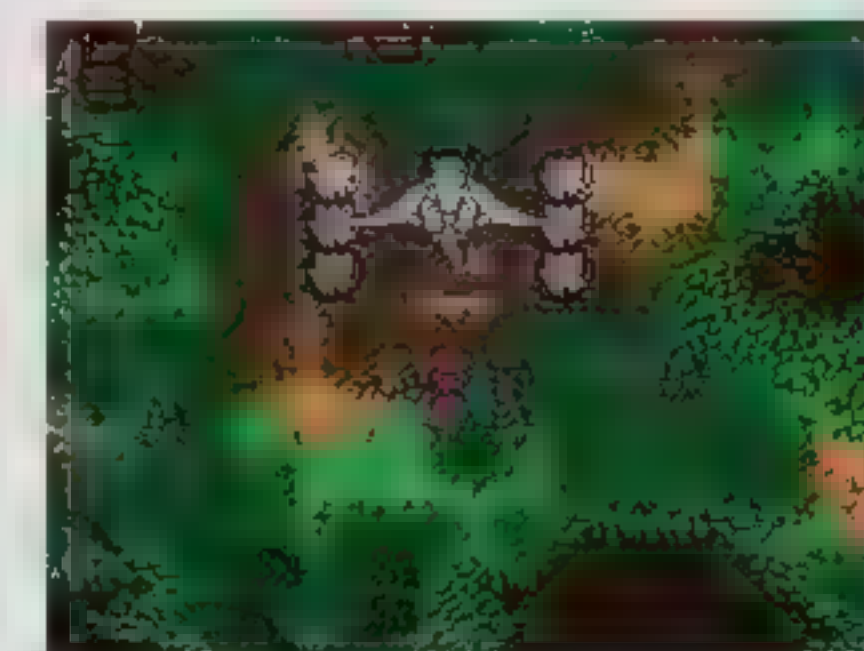
遺跡に着くなり 大活躍

隕石からロンカ遺跡に直接乗りこみ、壁を爆破してクリスタルルームに登場。正気を失ったタイクーン王を「弱いサレンダー」で気絶させ、ガラフたちの窮地を救う。



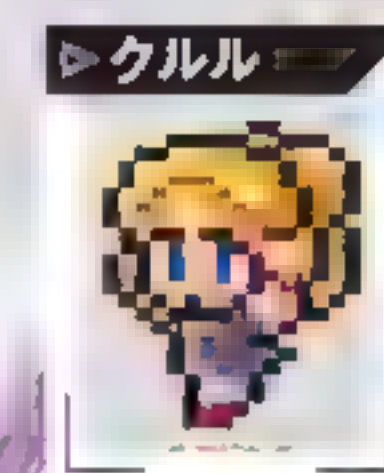
モーグリたちに 導かれて

モーグリ同士のテレパシーの内容を聞いて、モーグリの村にガラフたちがいると知るクルル。村の位置もモーグリに教えてもらい、無事に祖父との再会を果たす。



敬愛する祖父との別れ

ガラフを救おうとムーアの大森林へ向かったものの、逆にエクスデスに追いつめられてしまう。自分をかばった祖父を目の前で亡くし、あまりの衝撃にクルルは泣き叫ぶことしかできなかった。



Memorial Scenes



タイクーン王

(アレクサンダー・ハイwind・タイクーン)
Alexander Highwind Tycoon

世界の秩序を守らんとする、レナとファリスの父親。異変を察知して風の神殿を訪れたが、エクステスにあやつられて各地で暗躍。土のクリスタルを破壊しようとしたところで正気を取りもどすものの、エクステスの魔力から娘たちを守るためにその身を犠牲にする。

Memorial Words

「サリサ……お前には……何もしてやれなかったな……
レナ……サリサ……2人で……力を合わせ……
バッツ殿……2人を守ってやって……ください……」
——ロンカ遺跡:最期に娘たちに想いを伝えて



ドルガン

(ドルガン・クラウザー)
Dorgann Klauser

Personal Data

性別 男 年齢 51歳(享年)
身長 170cm 体重 59kg
出身地 ルゴル

暁の四戦士のひとりにして、バッツの父親。30年前、自分たちの世界の邪悪な存在であるエクステスを異世界に封印したことに罪悪感を抱き、異境の地にひとり残って封印の監視をつづけていた。妻ステラに先立たれたのちは幼いバッツを連れて旅していたが、3年前に病に倒れ、帰らぬ人となる。

Memorial Words

「私に、もしものことがあっても、
バッツにはクリスタルのことは言わないでくれ……。
あいつには……背負わせたくない……」
——バッツの回想:自分の旅の目的を息子に譲りよう妻ステラに頼み

ケルガー

(ケルガー・ヴロンデット)
Kelger Vlondett

Personal Data

性別 男 年齢 60歳
身長 174cm 体重 52kg
出身地 ケルブ

人狼の種族「ウェアウルフ」をたばねる長。暁の四戦士のひとりでもあり、老いてなお血気盛んで、病をわずらいながらもバッツと真剣勝負をくり広げた。エクステス城の幻を打ち破るために力を使い果たし、先に逝った仲間たちのもとへ旅立つ。

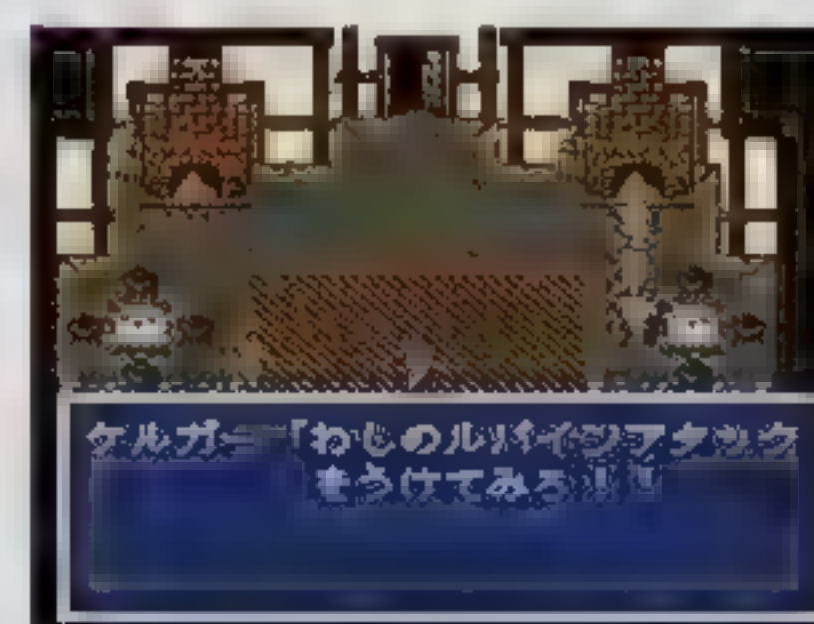
Memorial Words

「ドルガンの息子よ。
何でも言ってくれ。
力になるぞ!!」
——ケルブの村:戦友の息子だとわかったバッツに協力を約束して

Memorial Scene

神速の必殺技「ルバインアタック」

ケルガーは最初、「異世界からきた」という情報だけでバッツをエクステスの手先とカンちがいし、一方的に勝負を仕掛ける。天性のすばやさを活かした「ルバインアタック」で翻弄するものの、バッツは父ドルガンから教わった技でケルガーを撃破。バッツが盟友の息子であると身をもって知ったケルガーは、バッツ一行への協力を約束する。



ゼザ

(ゼザ・マティアス・サーゲイト)
Zezae Matias Surgate

Personal Data

性別 男 年齢 58歳
身長 177cm 体重 69kg
出身地 サーゲイト

持ち前の冷静さから「氷のゼザ」の異名を取る。暁の四戦士のひとり。軍事国家サーゲイトの国王という立場にあり、エクステスとの戦いでは、船団を率いてみずから前線に立つ。バリアの塔へ海中から潜入し、バッツたちの協力を得てバリアの破壊に成功したものの、塔の爆発に巻きこまれて落命した。

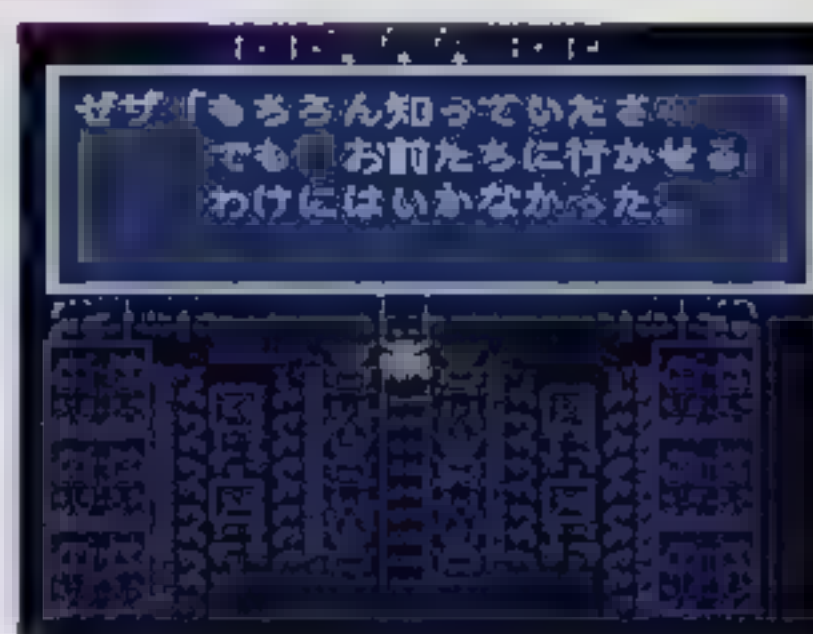
Memorial Words

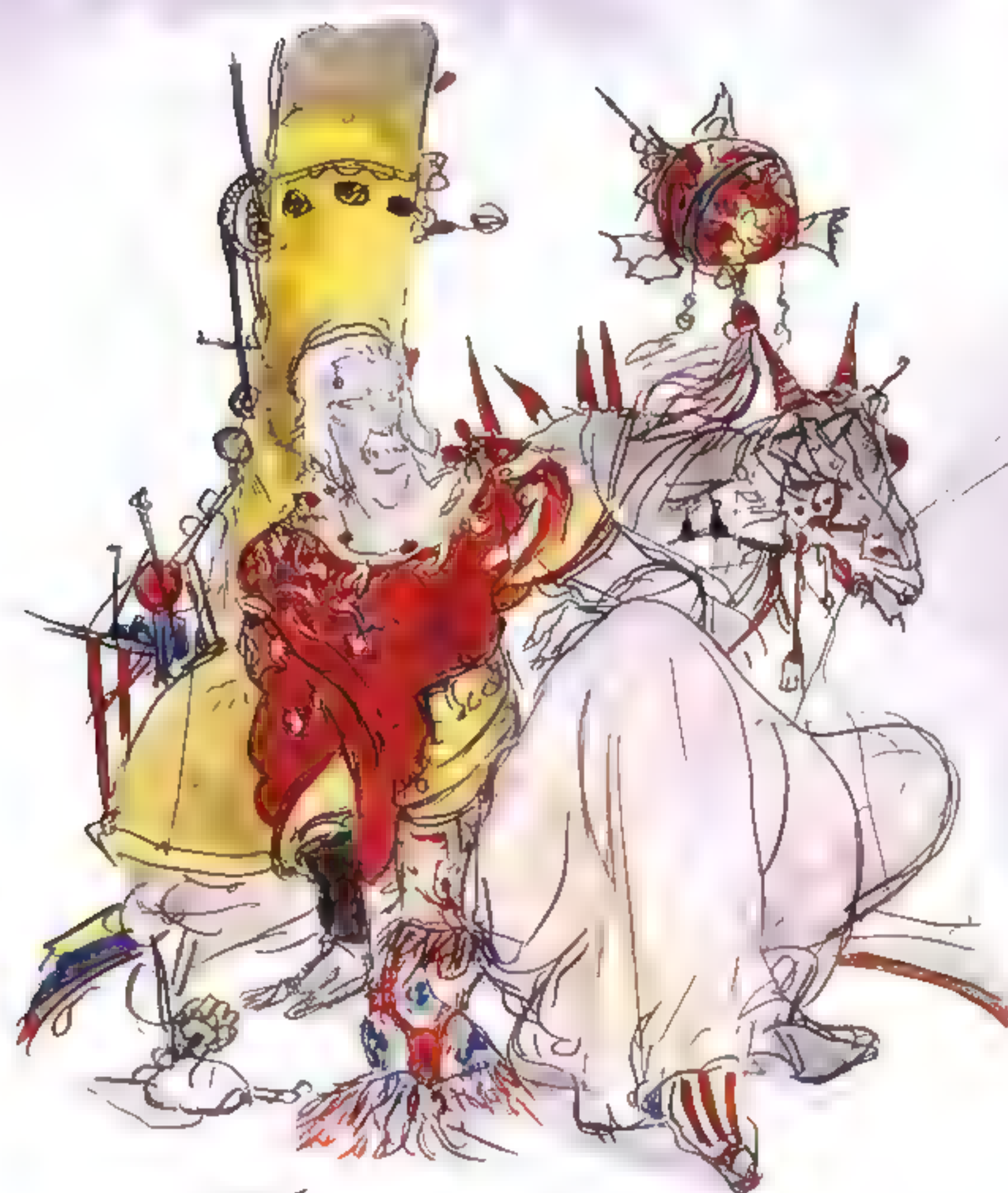
「ガラフ……そしてバッツ、レナ、ファリス……。
あとは頼んだぞ……心配するな……。
またいつでも助けに行くさ……」
——バリアの塔:塔の爆発に巻きこまれるなか、ひとりつぶやき

Memorial Scene

次世代の若者たちに未来を託して

バリアの塔でバッツたちはアンテナの破壊に成功するものの、地下で動力を止めたゼザは室内に閉じこめられてしまう。しかし、ゼザは自分が動力室からは脱出できないと承知のうえで作戦を執行しており、クリスタルの加護を受けた新たな4人に打倒エクステスを託して散っていった。





シド (シド・プリヴィア)

Cid Previa

クリスタルの力を増幅させて利用する技術を開発した、天才的技師。自分の発明がクリスタルの破壊につながったことを強く悔やみ意気消沈していたが、孫のミドに励まされて立ち直った。おもに飛空艇の改造などでバツたちの手助けをする。

Memorial Words

「わしに不可能はない！」

——カタバルト：飛空艇を潜水可能にすると宣言して



ミド (ミド・プリヴィア)

Mid Previa

読書が大好きな、シドの孫。古代図書館では、本に熱中するあまり、背後でバツたちと魔物が戦っているにも気づかなかった。敬愛する祖父とともに、技術面でバツたちの旅をサポートする。

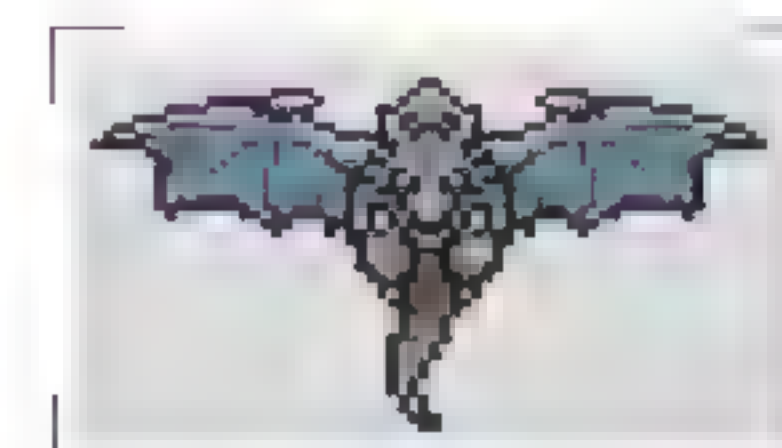
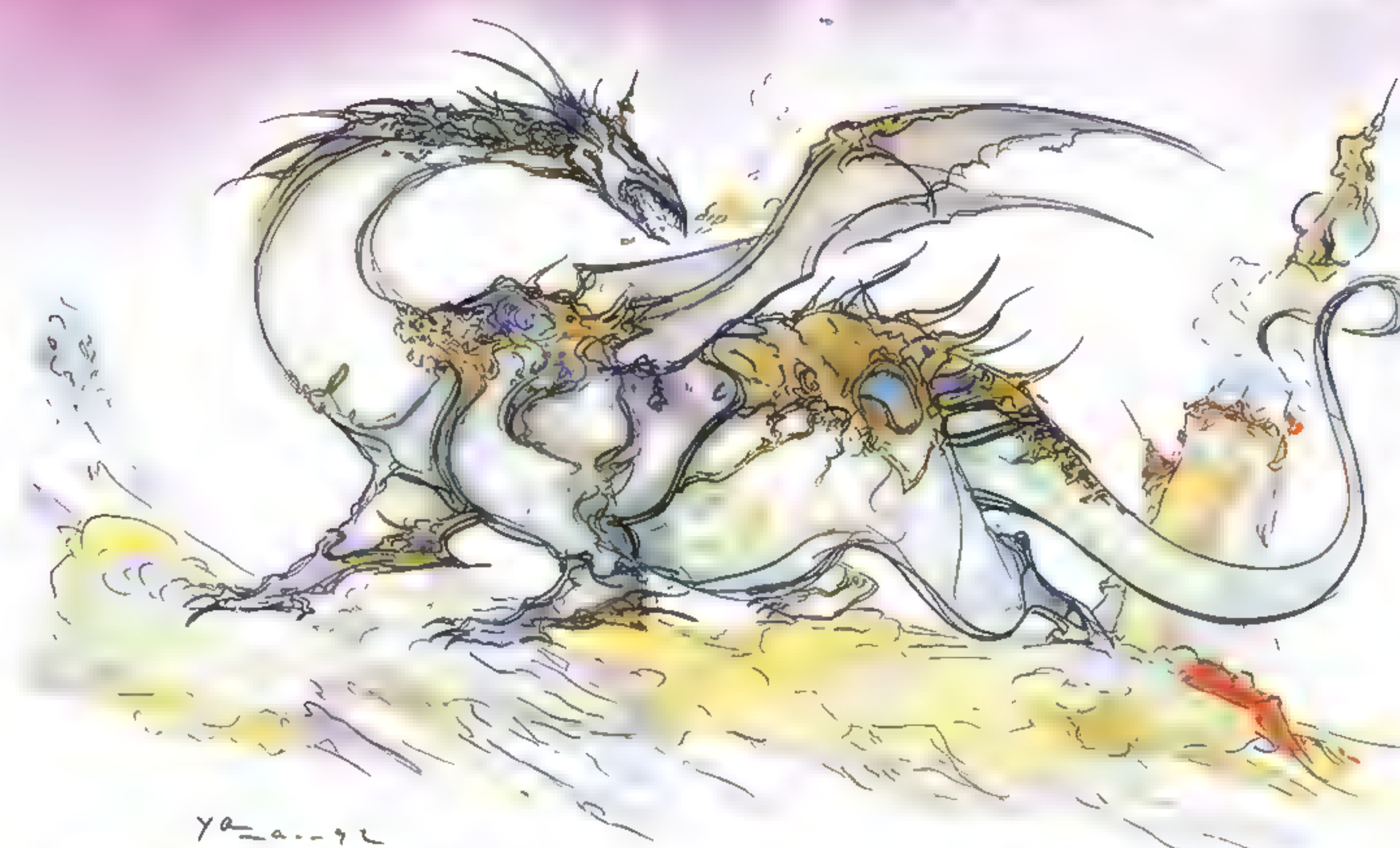
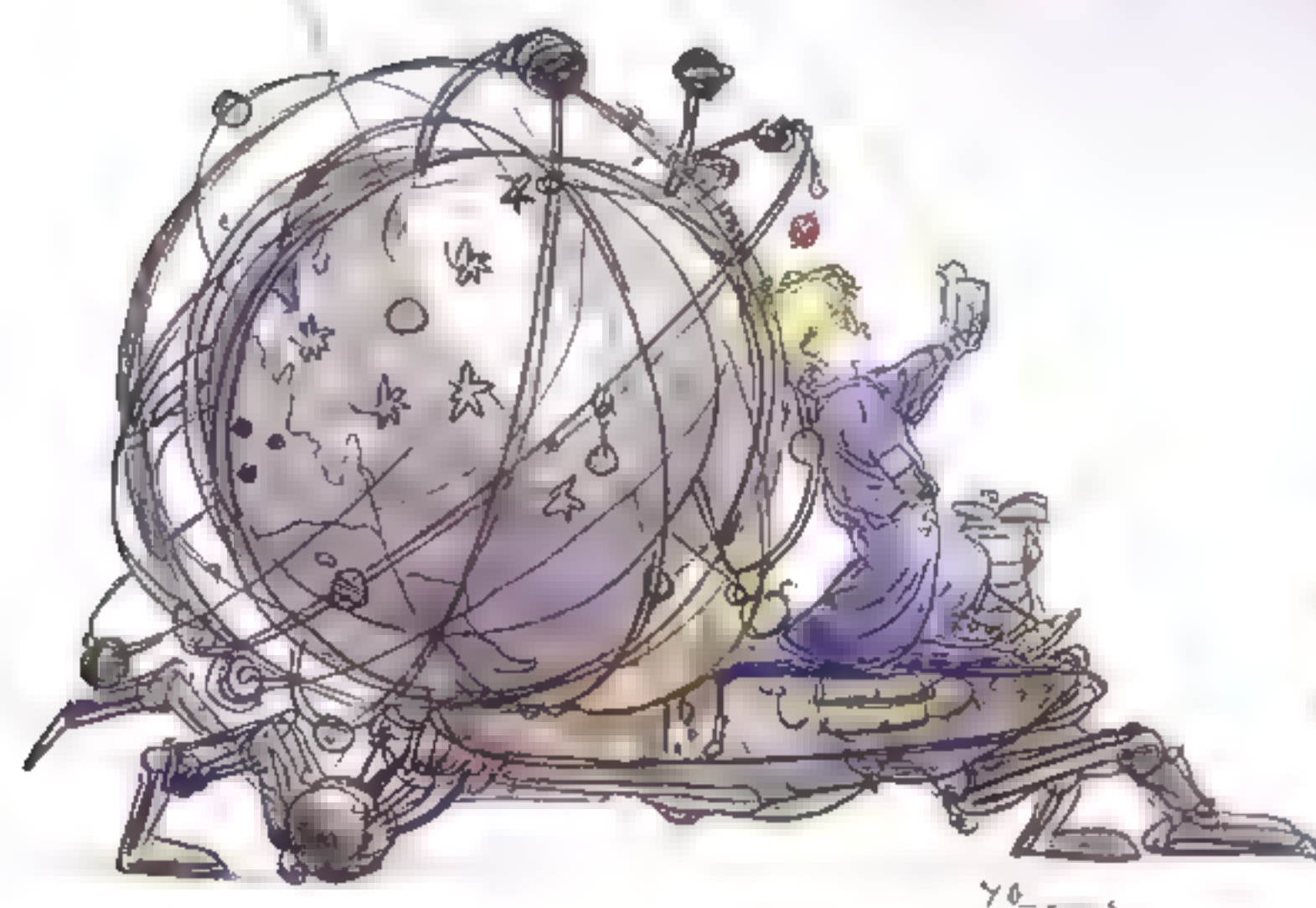
Memorial Words

「失敗をこわがっちゃいけないって……

失敗したらまたやり直せばいいって……

言ってたじゃないか……！」

——カルナックの町：落ちこむシドに訴えて



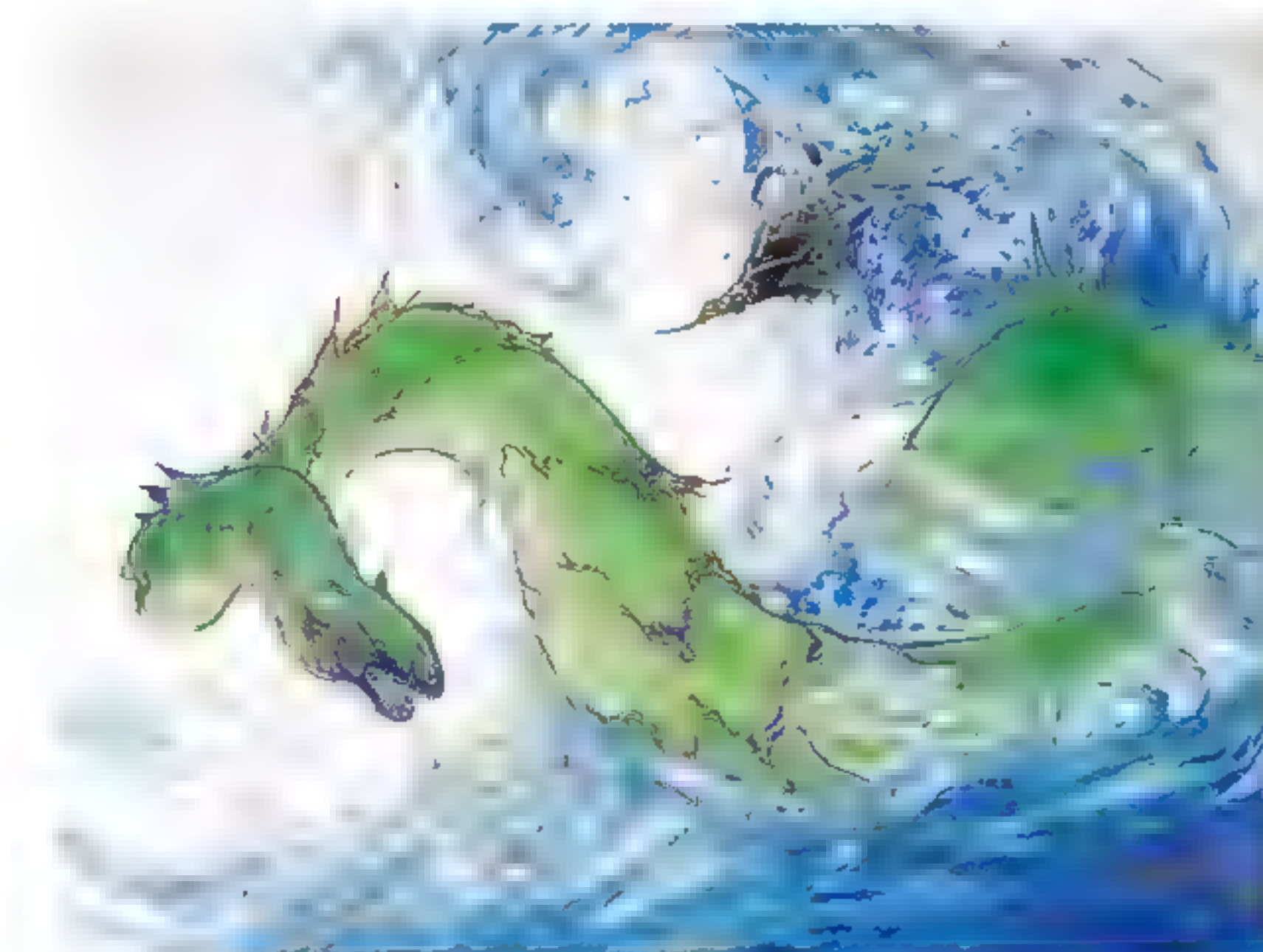
飛竜 Flying Dragon

巨大な翼を広げて大空を駆ける竜。バツたちの世界ではタイクーン城に、ガラフたちの世界ではバル城にそれぞれ1体ずついるのみで、どちらの世界でも絶滅間近となっている。



シルドラ Sylora

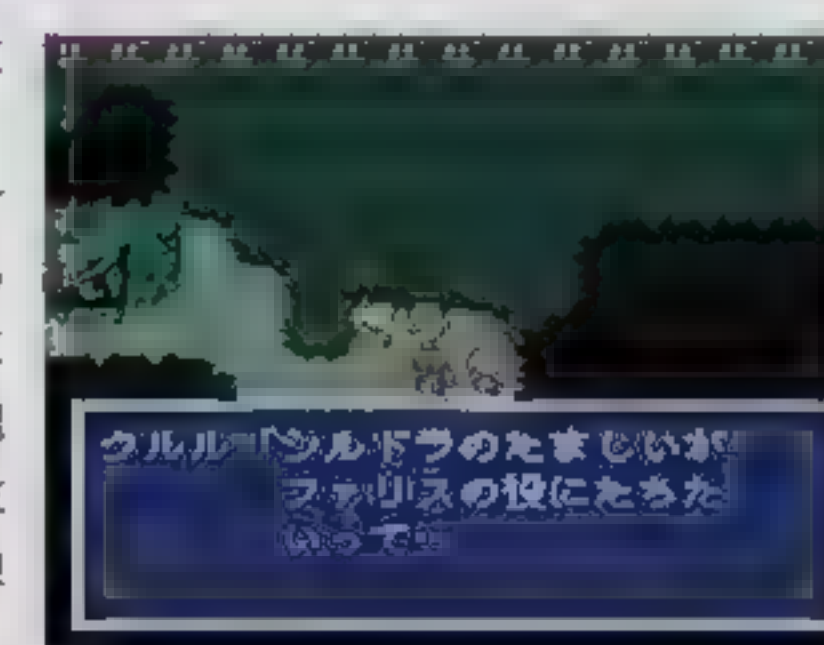
ファリスと兄弟同然に育った、彼女の親友でもある海竜。海賊船を牽引していたが、トルナ運河で魔物に襲われて行方不明に。一命を取りとめたものの、水没するウォルスの塔からファリスたちを救い出すのに最後の力を振りしぼり、絶命する。



Memorial Scene

命は尽きても魂は親友とともに

世界がひとつにもどったのちに海賊のアジトに立ち寄ったファリスは、亡きシルドラの姿を見つけ親友が生きていたと喜ぶ。しかしそこにいたのは、彼女とクルルにしか感知できない、シルドラの魂だった。死してなおファリスの役に立とうとしたシルドラは、召喚獣となってその力を親友に託す。

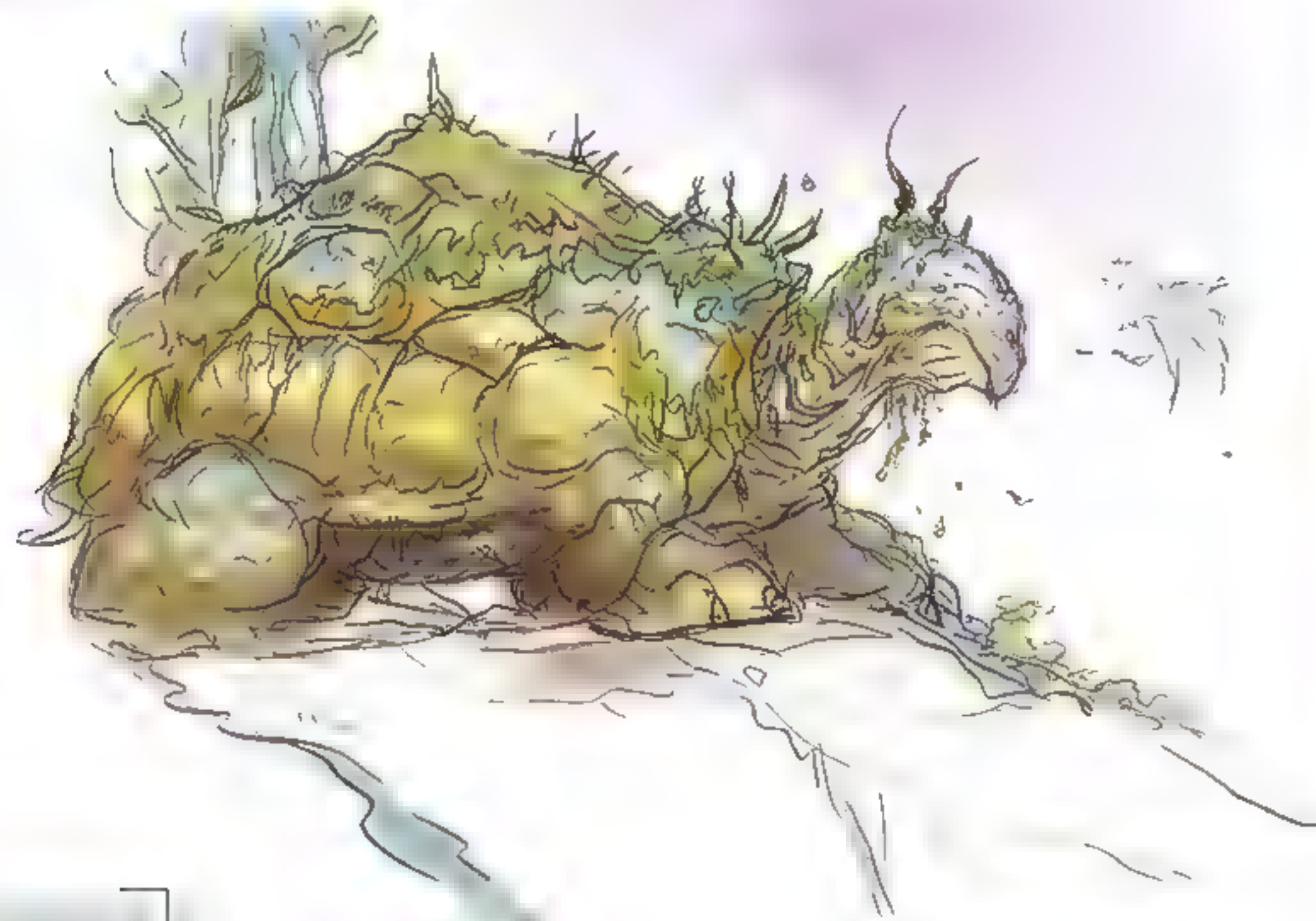




ギード

Ghido

700年もの時を生きる、カメの姿をした賢者。エクスデスと戦うバツたちとさまざまな知恵を貸すが、そのせいでエクスデスに目のカタキにされることに。エクスデスが「無」の力をあやつろうとしたときに標的にされ、「無」に飲みこまれてしまう。



Memorial Words

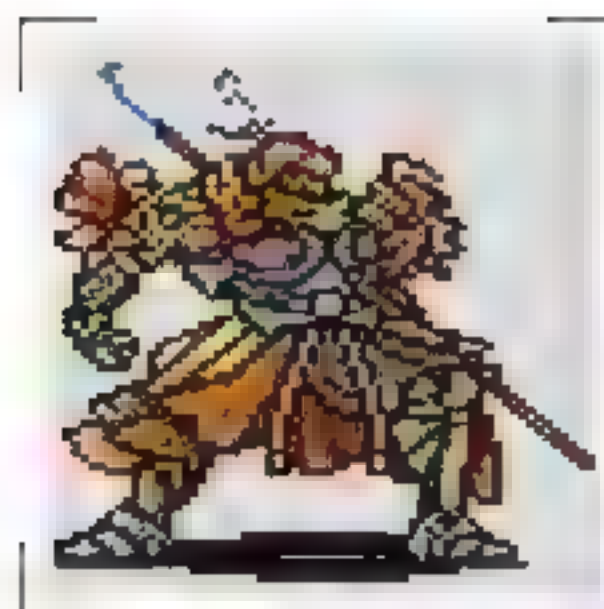
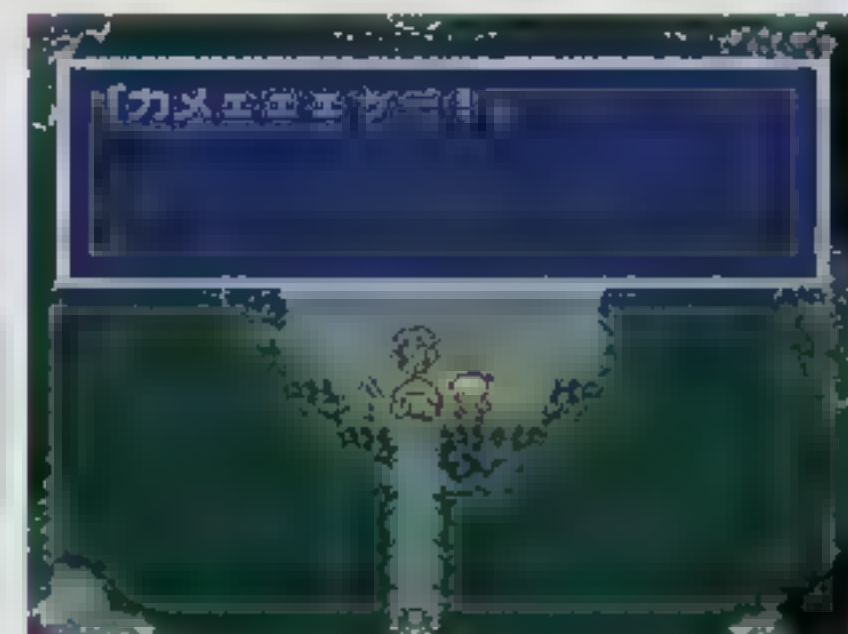
「伊達に700年生きとらんわい！」

—— ギードのほこら: エクスデスと対等に渡り合って

Memorial Scene

「700の賢者が見せた本気」

エクスデスを相手に、目にも止まらぬ速さで応戦するなど、見かけからは想像もつかないほどギードの戦闘能力は高い。その実力は、不意を突いたとはいえエクスデスに怒りの叫びを上げさせるほど。



ギルガメッシュ

Gilgamesh

相棒の魔物エンキドゥとともにエクスデスに仕える親衛隊長。バビ城の軍を壊滅させるほどの実力を持つが、劣勢になると適当な理由をつけて撤退するなど、調子の良い面が目立つ。バツたちと幾度となく剣を交えるうちに、友情にも似た感情を彼らに抱くようになっていく。

Memorial Words

「俺が悪かった……4人でこれちや……」

手も足も出ないぜ……。

……てのはウソだけどな!!」

—— ビッグブリッジ: 戦いの途中で反省する素振りを見せて

「ありや! ば、ばかな!

最強の剣じゃないのかー!!」

—— エクスデス城: エクスカリバーの威力にがく然とし



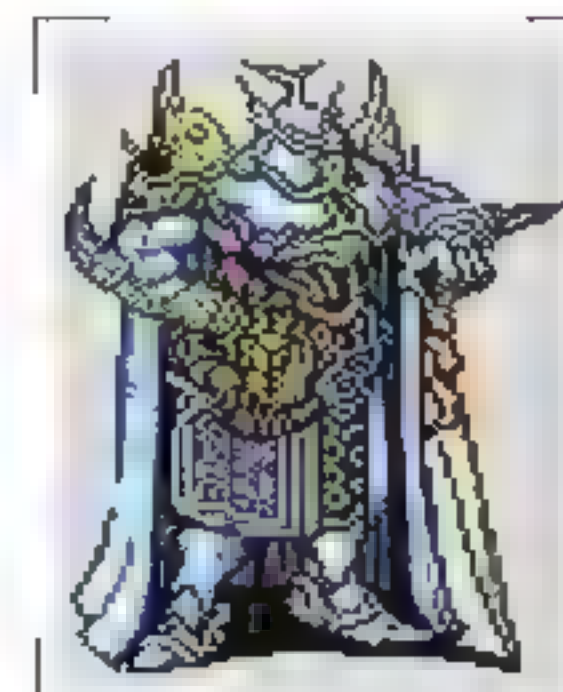
Memorial Scene

心の強敵を守って名を残した豪傑

エクスデスの怒りを買って次元の狭間へ放りこまれたギルガメッシュは、散々さまよったすえに、最終決戦へ向かうバツたちと再会を果たす。古なじみのように話しこみ、彼らとの友情を確認したのは、一度は別れたものの引き返し、強敵ネクロフオピアに苦戦する一行の助太刀に参上。ひとりひとりに最後の言葉を送り、ギルガメッシュは「仲間」を守るために自爆した。



「14年ぶりに……」



エクスデス

Exdeath

ムーアの大森林にあった1本の樹木に邪悪な意志が宿って生まれた暗黒魔道士。30年前、暁の四戦士によってバツたちの世界に封印されたが、4つのクリスタルを破壊して復活。1000年前に分割されたふたつの世界をひとつにまとめることで、次元の狭間に封じられた「無」の力を手に入れようとする。

Memorial Words

「ガラフ、私はよみがえったぞ!

ファファファ……」

—— ロンカ遺跡: 30年ぶりに復活を果たし

「怒りや憎しみで

私を倒すことはできぬ!」

—— ムーアの大森林: 一向に倒れないガラフにあせりながら

「なぜだ! 無の力を手に入れたのに……」

無とはいったい……うごごご!!」

—— 次元の狭間: 手に入れたはずの「無」の力に飲みこまれ

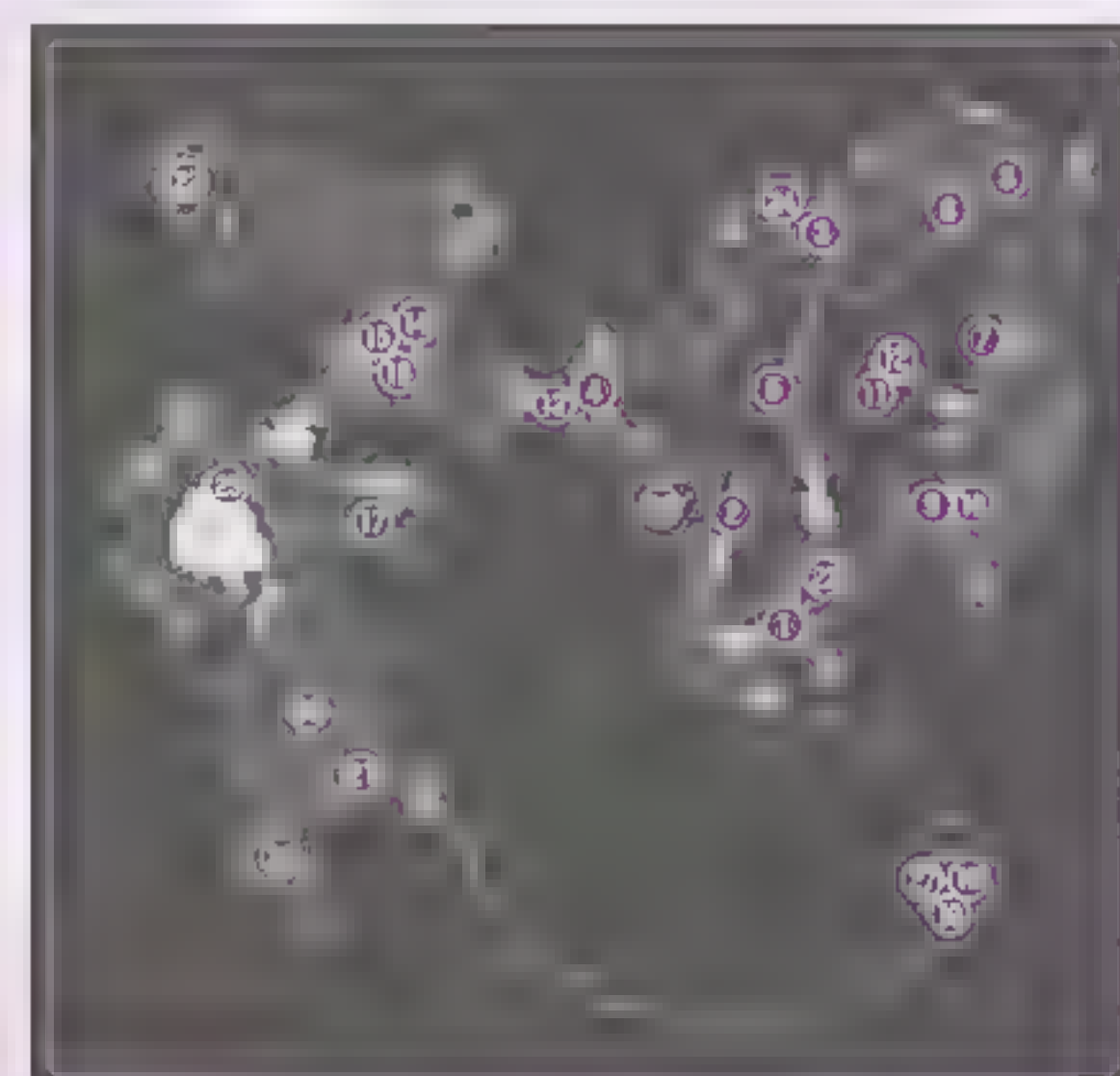
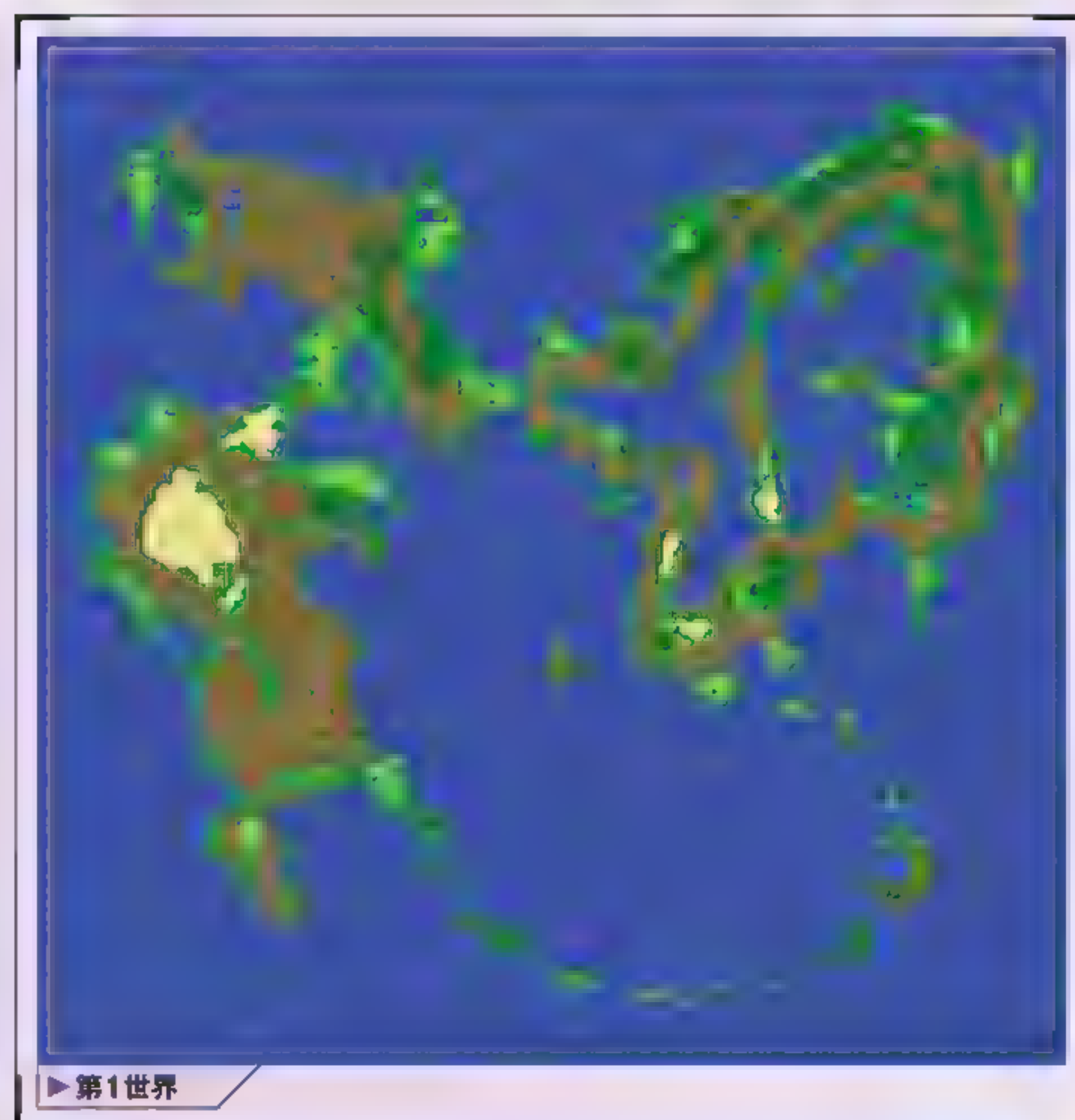


▶ 未採用のデザイン

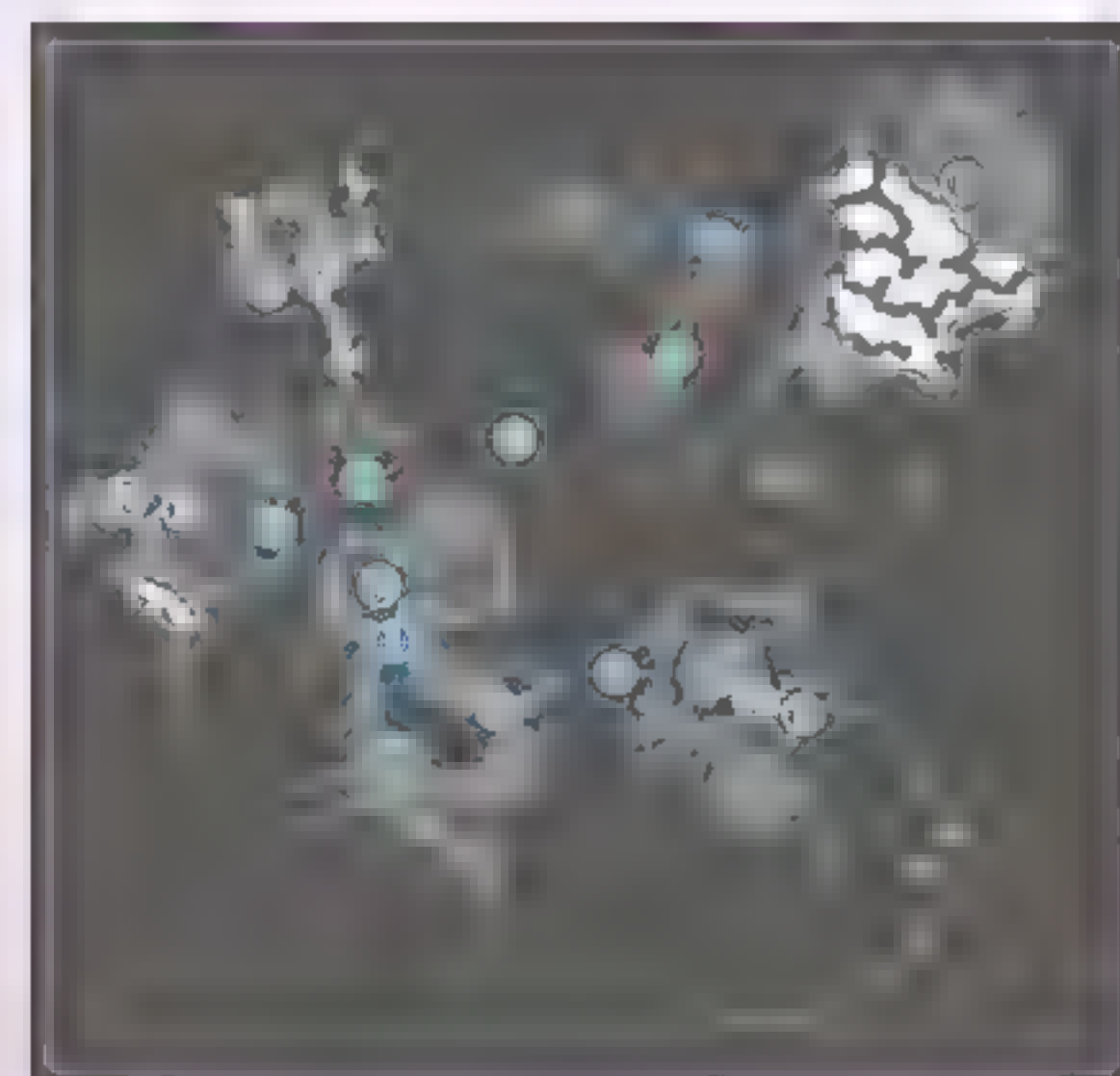
FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

WORLD

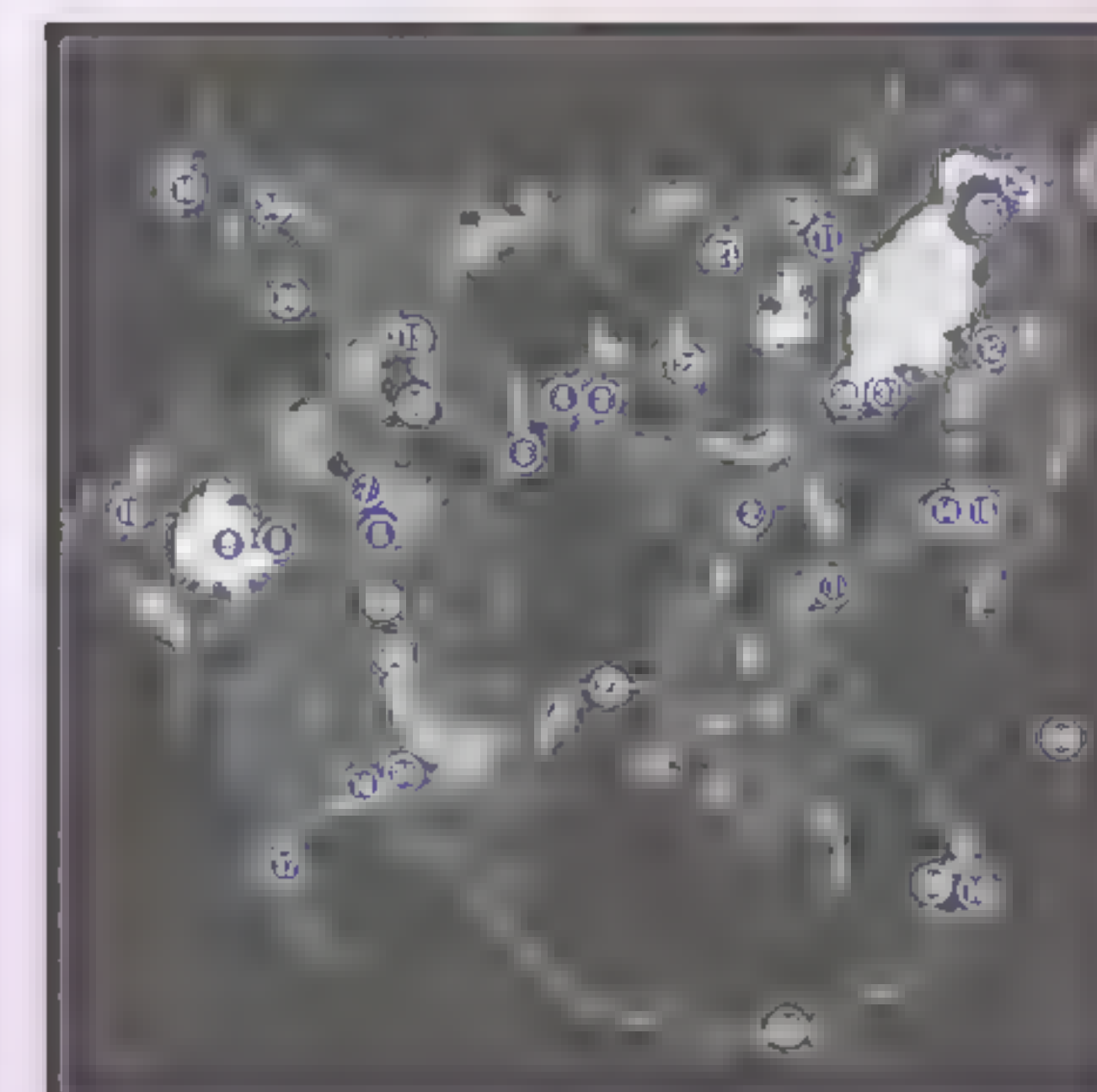
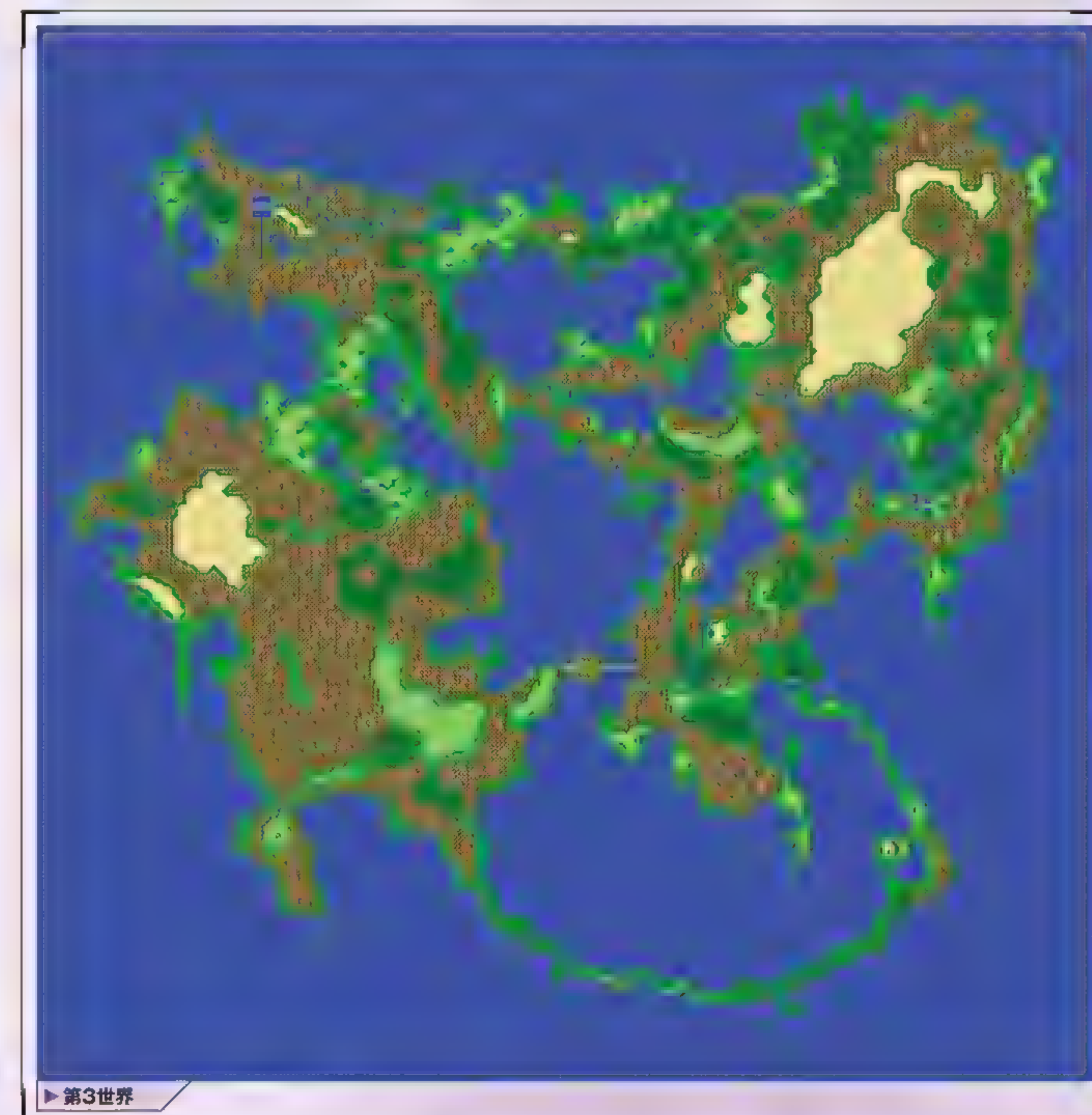
3つの世界があるが、第1および第2世界は、第3世界が分割されてできたもの。物語が進むと、ふたつの世界が合体して第3世界になり、世界は本来の姿を取りもどす。実際、第1世界と第2世界を重ね合わせると、第3世界に近い形になる。



- | | | |
|-------------------------|------------|---------------------|
| ① タイクーンの隕石 | ⑪ ウォルスの塔 | ⑳ イストリーの村 |
| ② 海賊のアジト
／海賊のアジトへの洞窟 | ⑫ ウォルスの隕石 | ㉑ タイクーン城 |
| ③ 風の神殿 | ⑬ カルナックの隕石 | ㉒ リックスの村 |
| ④ トウールの村 | ⑭ カルナックの町 | ㉓ 流砂の砂漠 |
| ⑤ トルナ運河 | ⑮ カルナック城 | ㉔ 滅びの町ゴーン
／ロンカ遺跡 |
| ⑥ 船の墓場 | ⑯ 火力船 | ㉕ 遺跡に落ちた隕石 |
| ⑦ カーウェンの町 | ⑰ 古代図書館 | ㉖ カタバルト |
| ⑧ 北の山 | ⑱ クレセントの町 | ㉗ ワープポイント |
| ⑨ ウォルス城 | ㉘ 黒チョコボの森 | |
| ⑩ ウォルスの町 | ㉙ ジャコールの町 | |
| | ㉚ ジャコールの洞窟 | |



- | | |
|---------------|-----------|
| ① エクスデス城 | ⑪ サーゲイト城 |
| ② ビッグブリッジ | ⑫ セザの船団 |
| ③ ルゴルの村 | ⑬ バリアの塔 |
| ④ 封印城クーザー | ⑭ ギードのほこら |
| ⑤ モーグリの森／地下大河 | ⑮ ムーアの村 |
| ⑥ モーグリの村 | ⑯ ムーアの大森林 |
| ⑦ バル城 | ⑰ 長老の木 |
| ⑧ ギルの洞窟 | ⑱ 海底洞窟 |
| ⑨ ケルプの村 | ㉑ チョコボの森 |
| ⑩ 飛竜の谷 | |



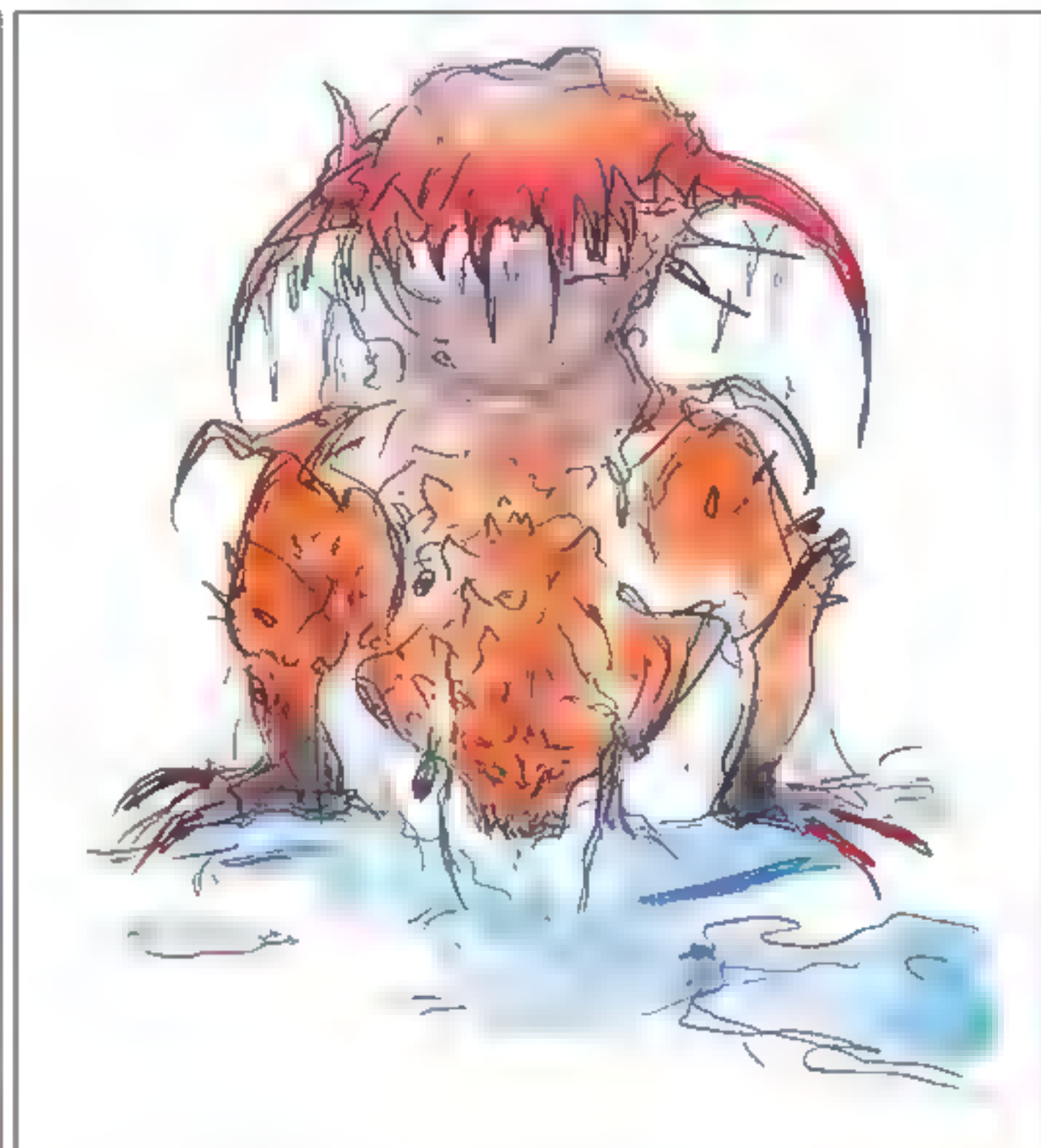
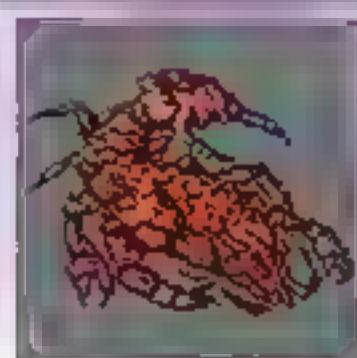
- | | | |
|-------------------------|--------------|---------------------|
| ① タイクーン城
／次元の狭間 | ⑬ カルナックの町 | ㉗ 孤島の神殿 |
| ② 海賊のアジト
／海賊のアジトへの洞窟 | ⑭ ウォルス城(※1) | ㉘ フォークタワー
／カタバルト |
| ③ トウールの村 | ⑮ ウォルスの町(※1) | ㉙ 蟹気楼の町 |
| ④ デスパレー | ⑯ クレセントの町 | ㉚ 海底のほこら |
| ⑤ ギードのほこら | ⑰ ジャコールの町 | ㉛ 沈んだウォルスの塔 |
| ⑥ 古代図書館 | ⑱ ジャコールの洞窟 | ㉜ 大海溝 |
| ⑦ サーゲイト城 | ㉑ リックスの村(※1) | ㉝ 海底洞窟 |
| ⑧ 長老の木 | ㉒ ルゴルの村 | ㉞ イストリーの滝 |
| ⑨ ピラミッド | ㉓ 封印城クーザー | ㉟ 北の山 |
| ⑩ ムーアの村 | ㉔ モーグリの村(※1) | ㊱ フェニックスの塔 |
| ⑪ 風の神殿 | ㉕ バル城 | |
| ⑫ カーウェンの町 | ㉖ ケルプの村 | |
| | ㉗ 飛竜の谷 | |

※1…… 訪問はできない

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

MONSTER

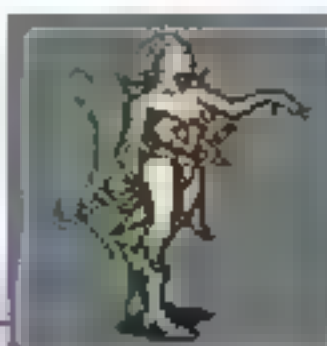
カーラボス



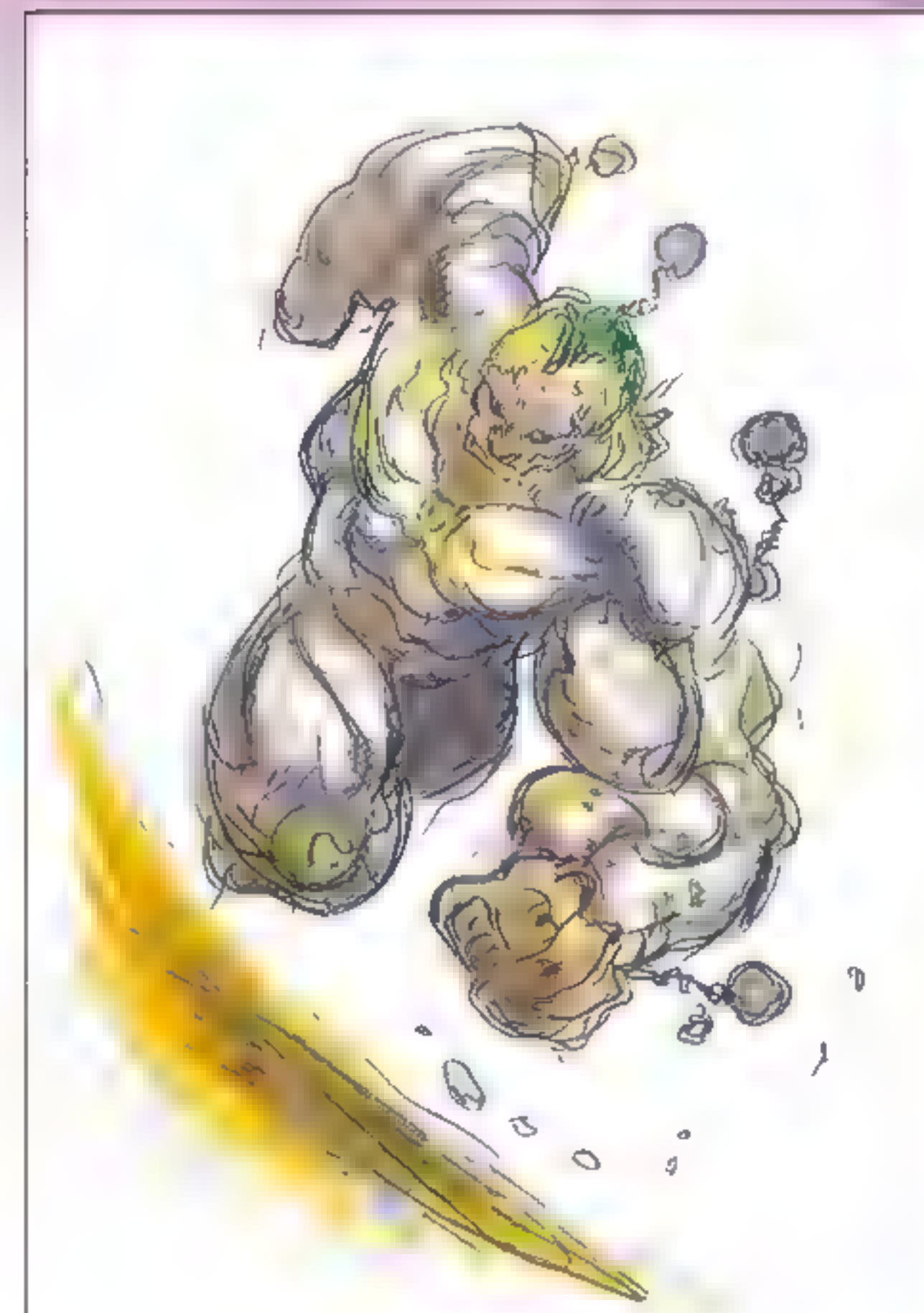
セイレーン



マギサ



フォルツァ



ビブロス



ソルカノン



Memorial Feature

準備完了後の「はどうほう」

「一定の手順で準備を整えたあと、強力な『はどうほう』を撃つ」ということをくり返すのが、ソル カノンの行動パターン。発射準備が進むごとに表示されるメッセージに、あせりを覚えた人も多いだろう。

拡散波動砲エネルギー充填

電撃クロスゲージ95%増

セーフティロック解除

要塞内圧力上昇

対ショック対せんこうぼうぎょオシ

エネルギー充填123%

発射

メリュジーン



Y. R. ...

ものまねし ゴゴ



Y. R. ...

Memorial Feature

ものまねの極意を会得しないとひどい目に

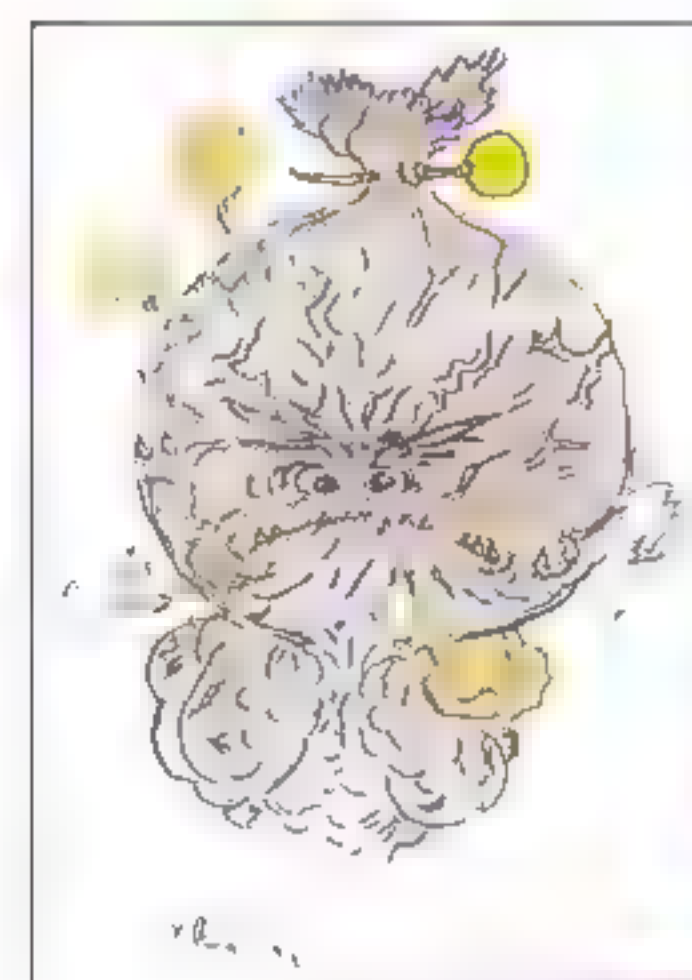
ものまねし ゴゴは、バトル開始時に「わたしのすることをマネすればかならず勝てる」とアドバイスしてくれる。ゴゴは何もしないので、それをマネして何もせずにいれば、バッツたちが極意を会得したと認めて降参してくるのだ。ただし、アドバイスを理解できずに攻撃していると、「メテオ」の連発でおしおきされるハメに。



アトモス



ストーカー



トライトン、ネレゲイド、フォーボス

ハリカルナッソス



ツインタニア



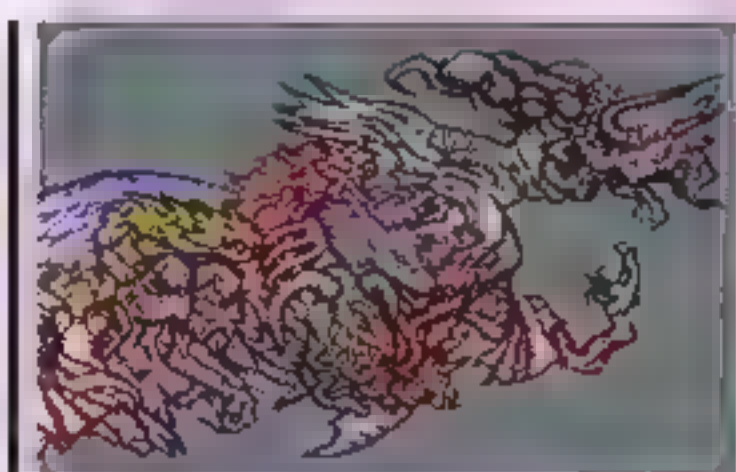
Y. R. ...

Memorial Feature

「ギガフレア」のためにパワーアップすると……

バハムートの「メガフレア」をも上回る威力を持つ「ギガフレア」を使ってくるのが、ツインタニアの最大の特徴。ところが、「ギガフレア」を使うためにパワーアップしているあいだは無防備になるので、即死や石化の効果で簡単に倒せてしまう。



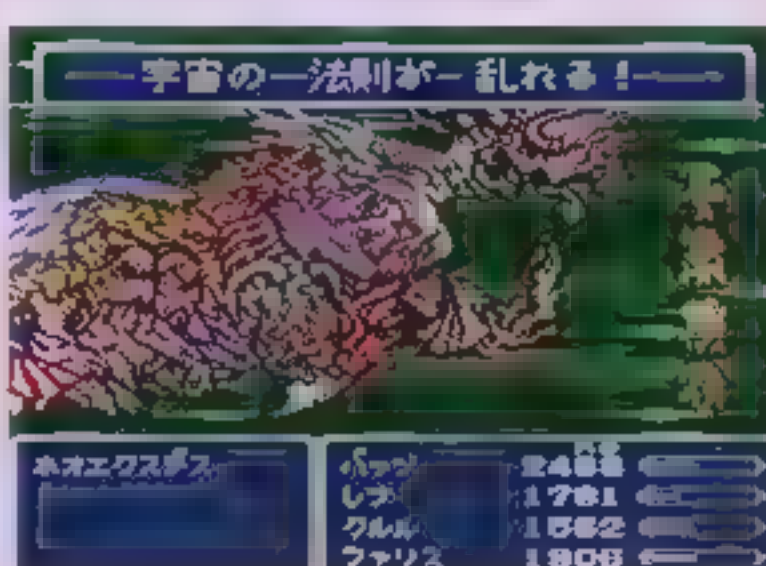


ネオエクスデス

Memorial Feature

宇宙の法則が乱れて「グランドクロス」が発動

ネオエクスデスは、強烈な威力の「アルマゲスト」や、さまざまなステータス異常を引き起こす「グランドクロス」を使ってくる。「グランドクロス」の予兆として表示される「宇宙の法則が乱れる！」は、『FFV』で強く印象に残るメッセージのひとつ。



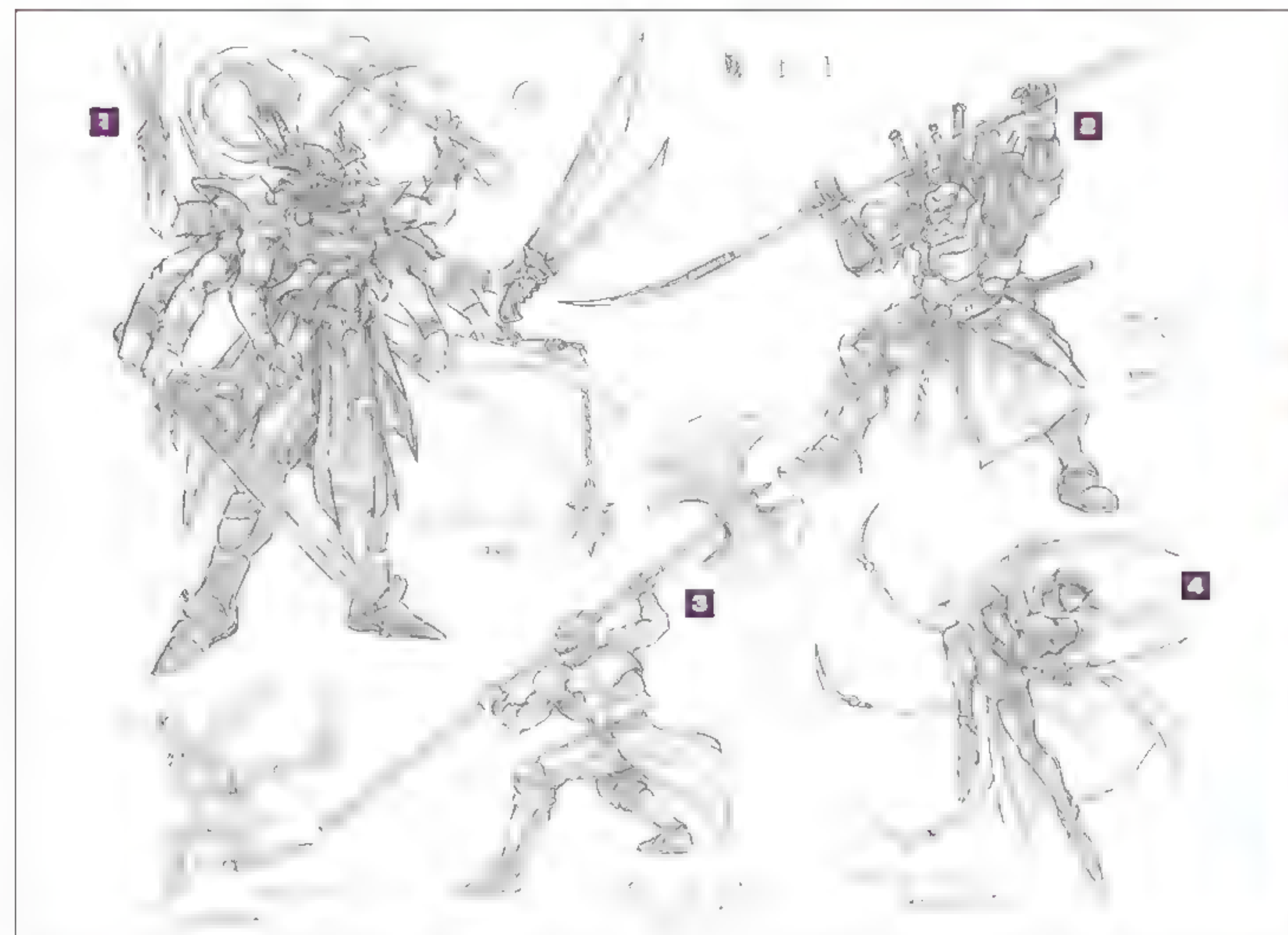
エヌオー

かつて「無」の力を手に入れた暗黒魔道士。このイラストは、GBA版の制作のときに野村哲也氏が新たに描き起こしたもので、肩の部分にはエクスデスを意識したデザインが取り入れられている。



野村哲也氏によるモンスターデザイン画

『FFV』のモンスターの多くは、野村哲也氏のデザイン画をもとにドット絵が作られた。なお、ここで紹介しているモンスターのなかには、『FFV』では未登場だが、『FFVI』で採用されたものもある。



① ギルガメッシュ(変身後)
② ギルガメッシュ(変身前)
③ バイオソルジャー
④ シャドーダンサー

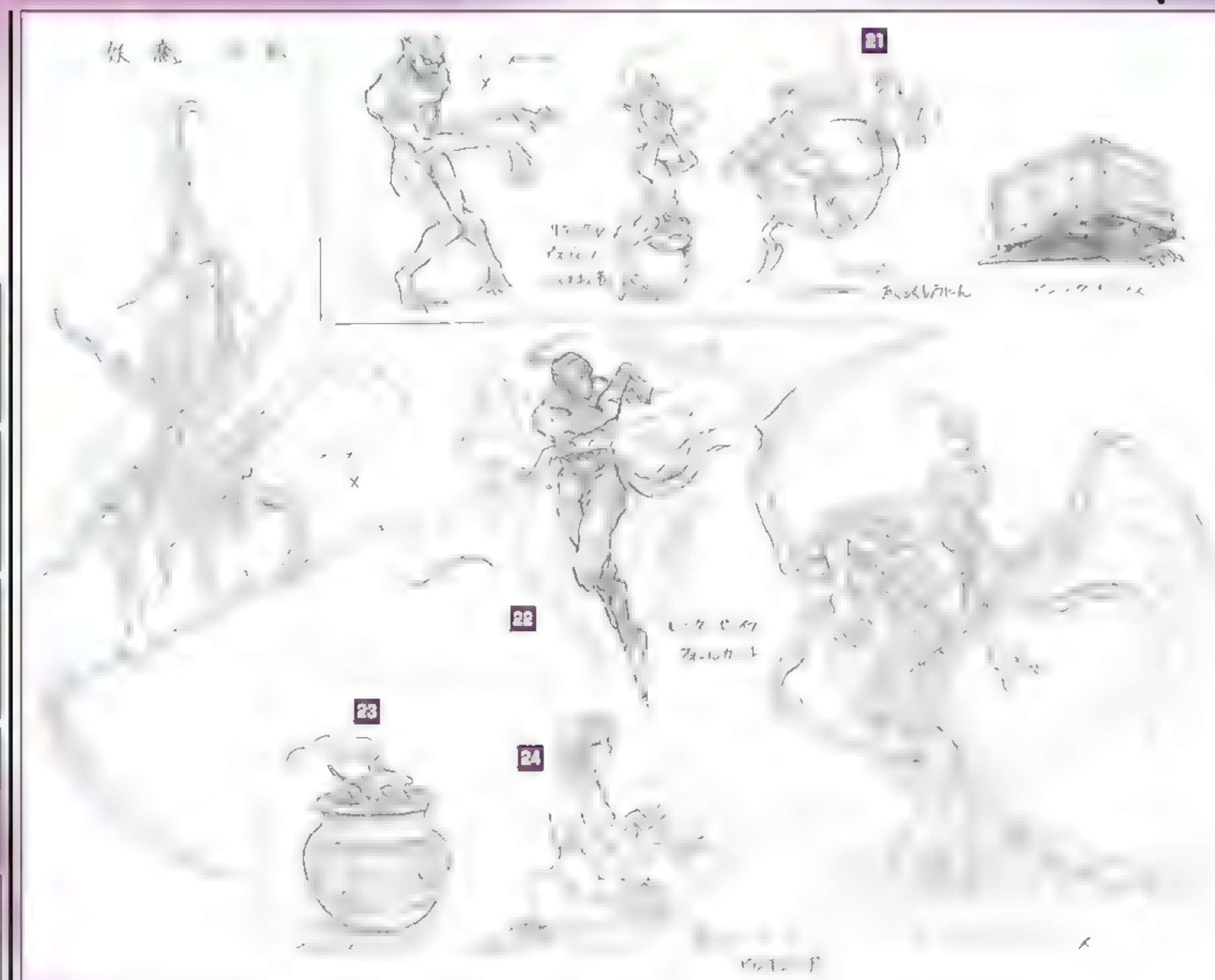


⑤ ネクロマンサー
⑥ ソーサラー
⑦ アルテロイデ
⑧ すべてをしるもの
⑨ シェリー





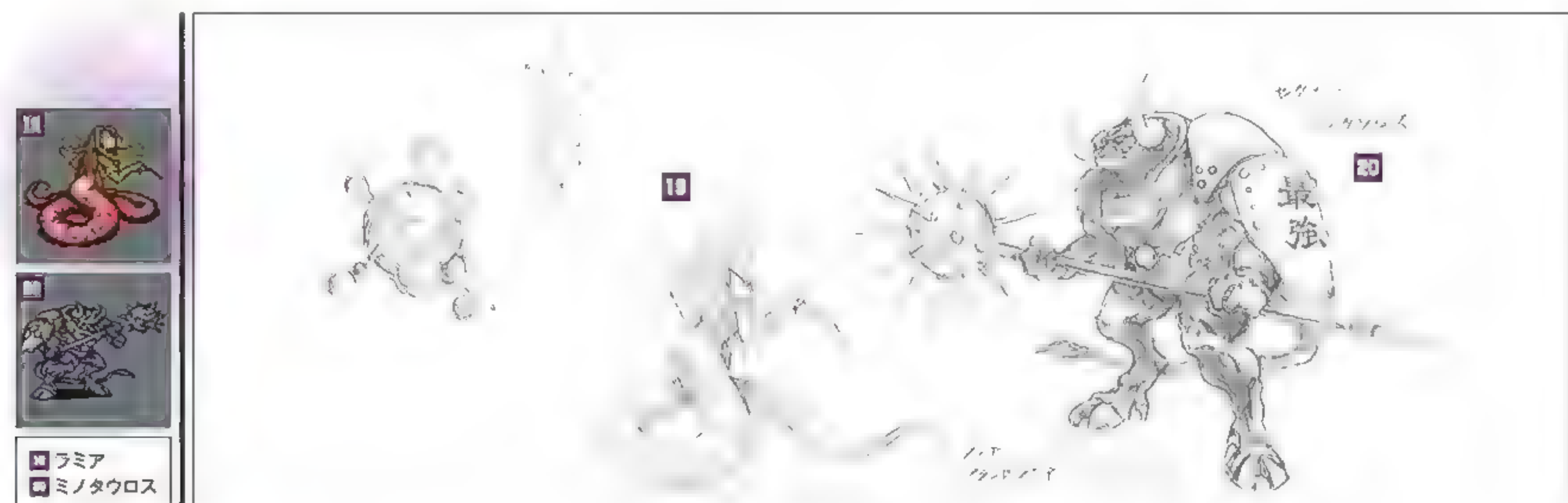
- 10 パンダースナッチ
- 11 リトワールビッヘ [FFVI]
- 12 ファープニル [FFVI]
- 13 ドルムキマイラ
- 14 ダブルリザード
- 15 ガトリングス
- 16 アクアゾーン



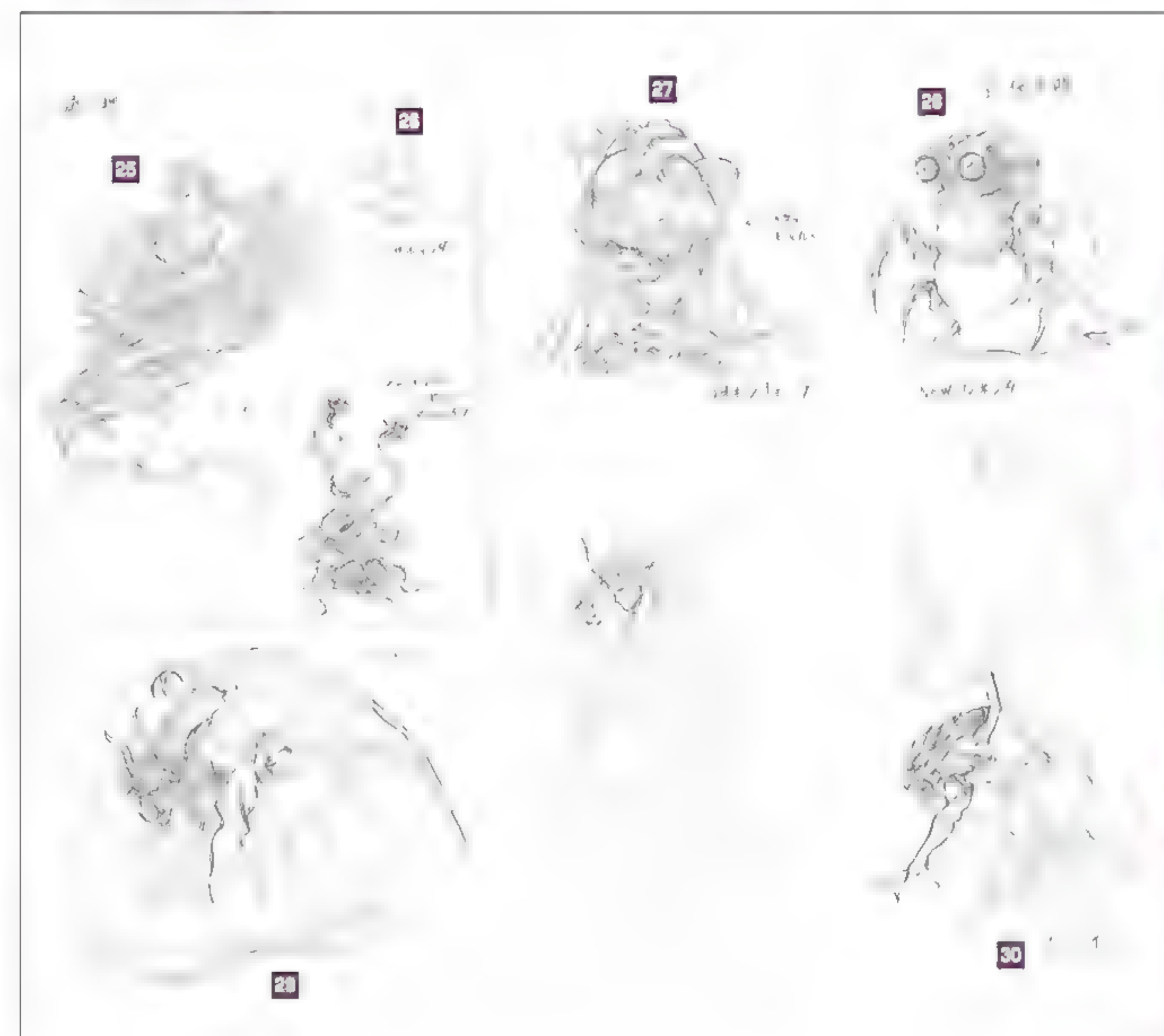
- 21 ドリッピー
- 22 モータードライブ
- 23 マジックポット
- 24 ゼファアゾーン



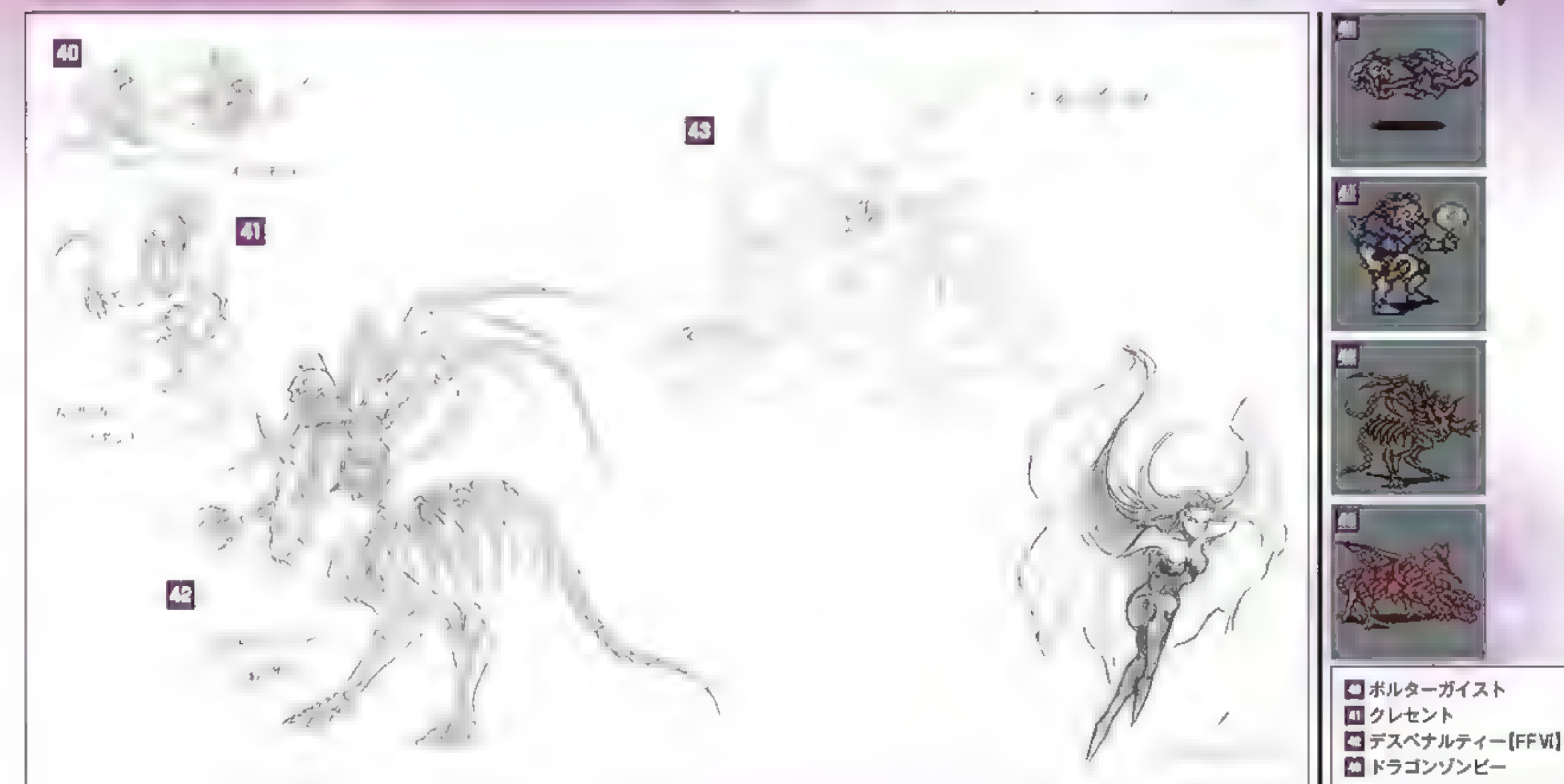
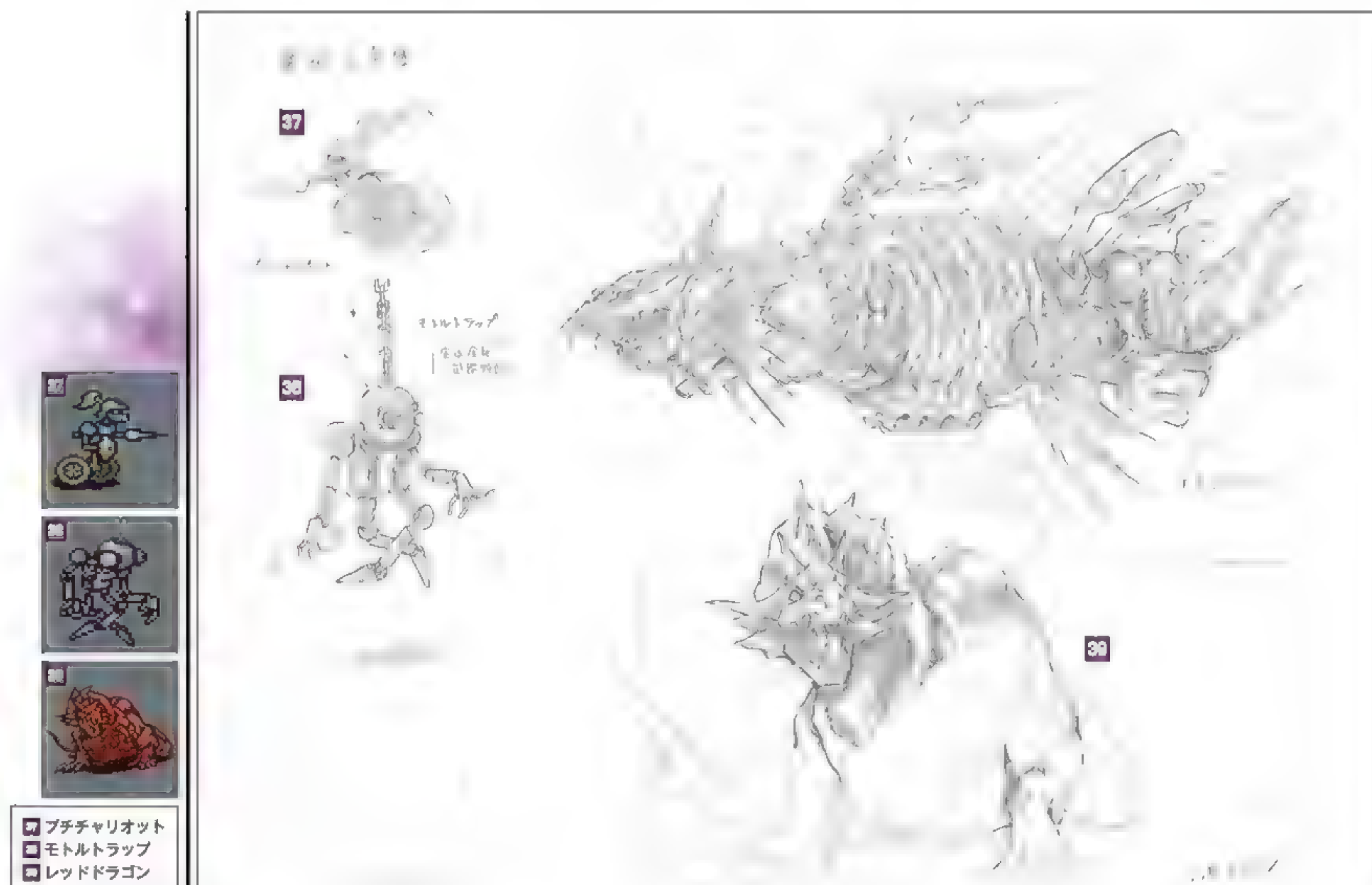
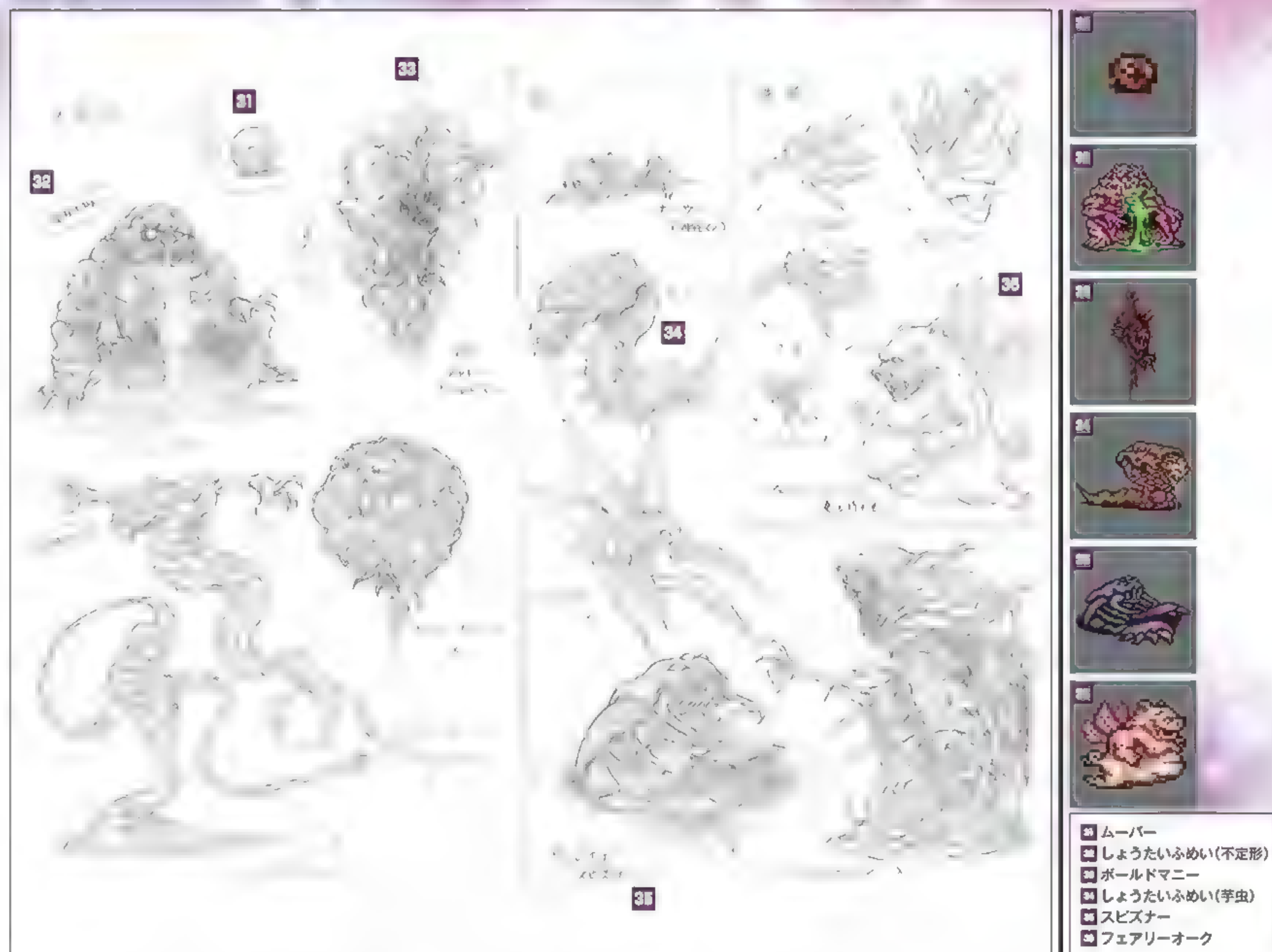
- 17 スローニン
- 18 にんじゃ



- 19 フミア
- 20 ミノタウロス

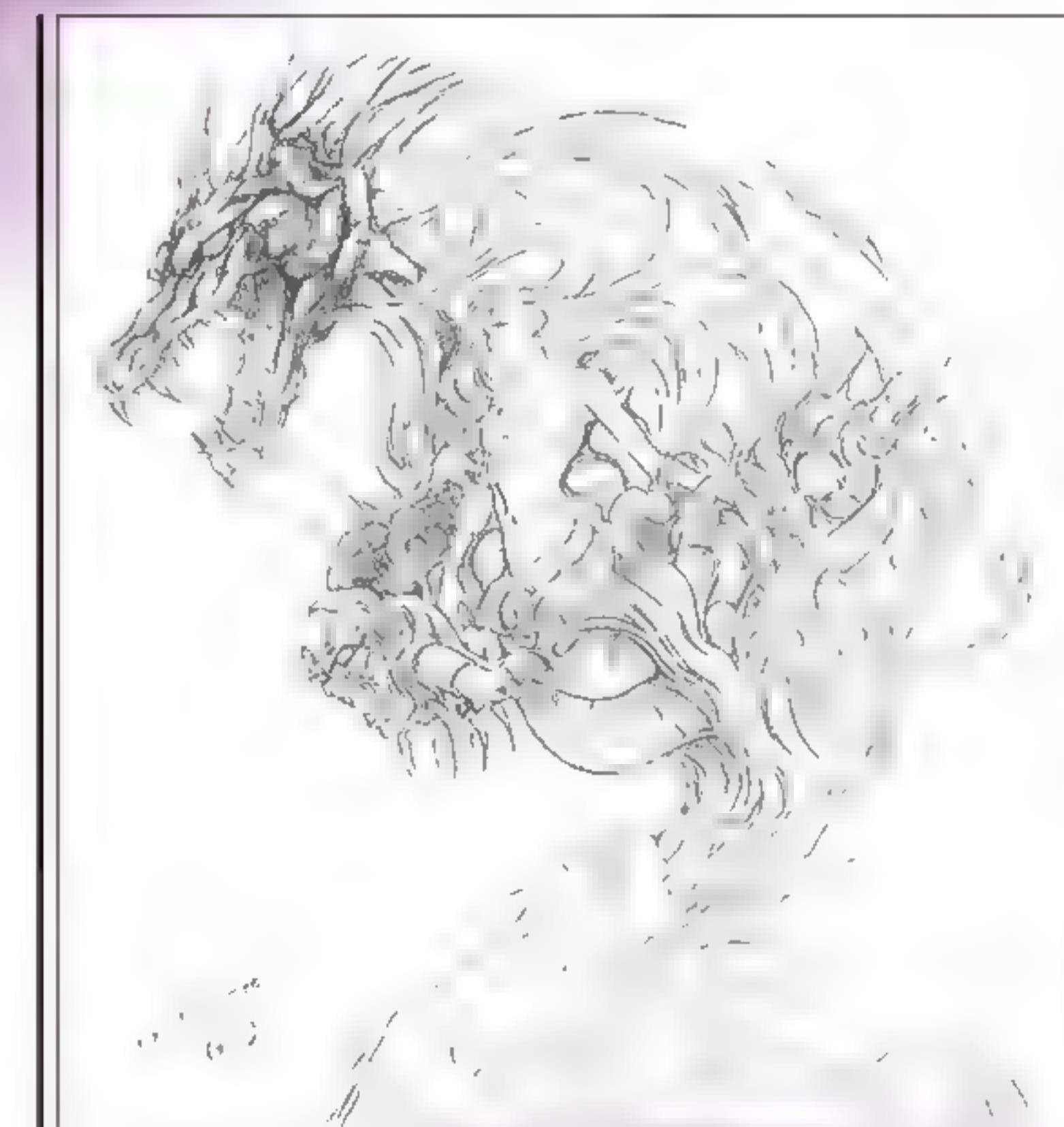


- 25 シルビュース
- 26 サボテンダー [FFVI]
- 27 しょうたいふめい (内蔵)
- 28 ルネンタ
- 29 サタン [FFVI]
- 30 ガーゴイル



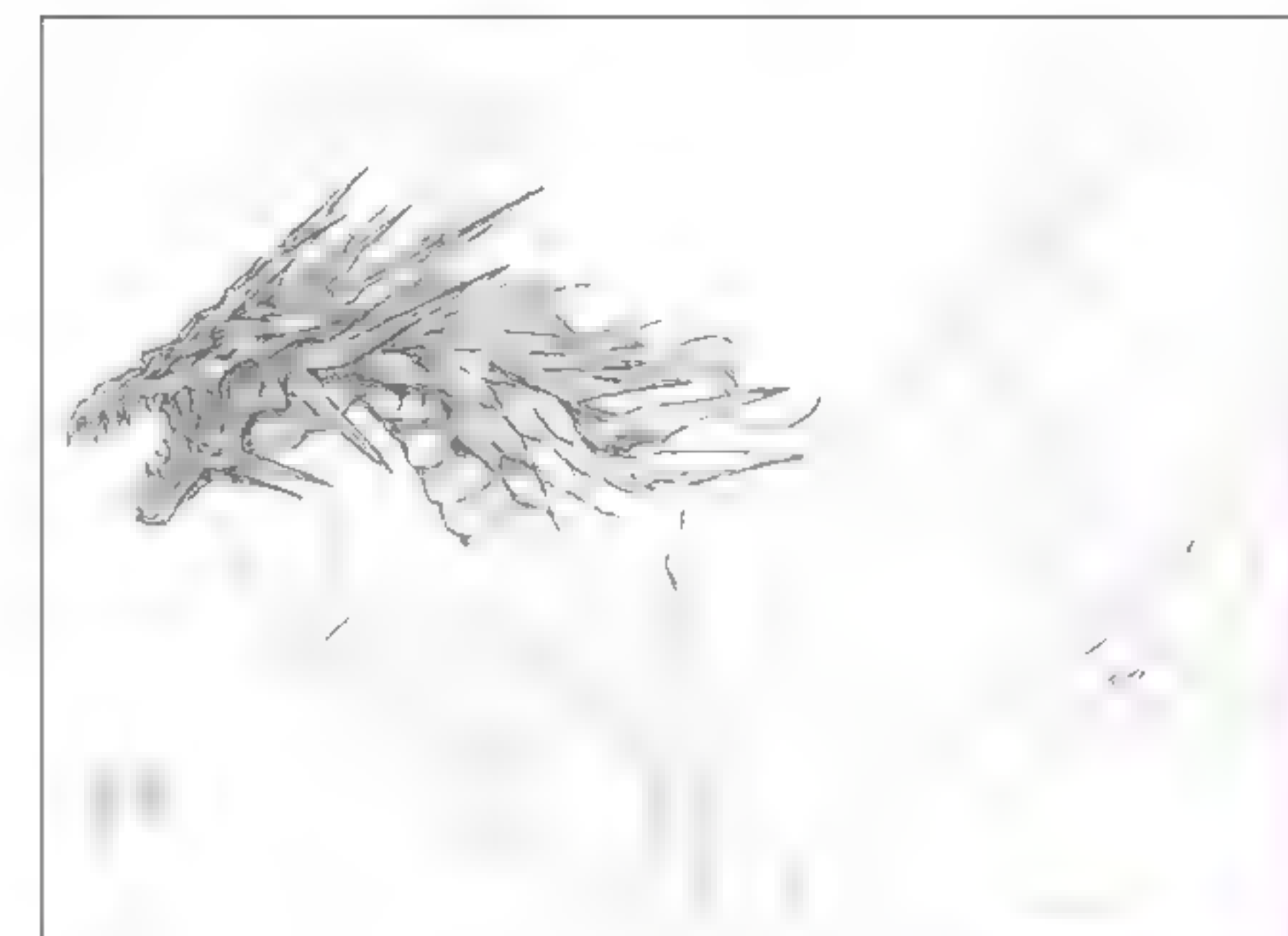
ネオエクスデス(ドット絵用ラフスケッチ)

ドット絵を制作するときに野村氏が描き起こしたラフスケッチ。天野喜孝氏の絵をベースにした上半身と、無数の魔物が重なり合った下半身が描かれている。



エレメンタルマスター(メリュージヌの原型のイメージイラスト)

イラストの左下に書かれた「エレメンタルマスター」とは、メリュージヌのこと(P 253の天野氏へのデザイン発注リストを参照)。このイラストは、メリュージヌのドット絵とはデザインが大きく異なるものの、魔物の顔をまとう美しい女性の姿というイメージは共通している。



しんりゅう(ドット絵用ラフスケッチ)

しんりゅうのドット絵のもとになったイラスト。首から上が重点的に描きこまれており、後頭部のトゲやたてがみがゲーム中でも再現されている。

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

EXTRA MATERIALS

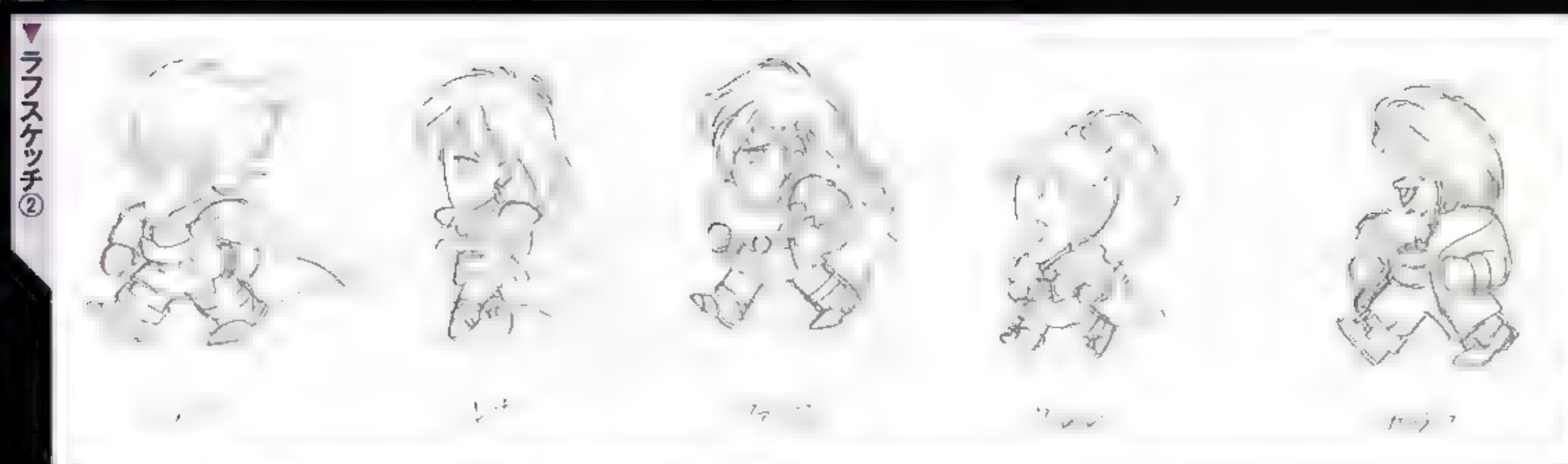
デフォルメイラスト



主人公たちのラフスケッチ

ジョブイラストのもとになったラフスケッチ。ガラフ以外は全員マントを身につけているほか、細部のデザインが完成版と微妙にちがう。また、パッケージ用イラスト(右ページ参照)のベースとなるラフ画も、この時点ですでに描かれている。

▼ラフスケッチ①



▼ラフスケッチ②

チョコボに乗ったバツのイメージイラスト

バツとチョコボを描いたイラスト。パッケージイラストと似た構図だが、バツがチョコボに乗っているのに加え、手綱や荷物も描かれていて、旅のイメージが強い。左側の余白に走り書きされた、斜め前と背後から見た姿は、エンディングを連想させる。



パッケージ用イラスト

ゲームソフトのパッケージに使われたイラスト。ロゴを入れるように、左上は余白になっている。

乗ることができる生き物

チョコボ、黒チョコボ、飛竜のイメージイラスト。下絵を色鉛筆で着色し、それをもとにブラッシュアップしたものが完成版のイラストだ。



▶チョコボ(ボコ)

▶黒チョコボ

▶着色指示用下絵



▶下絵



▶飛竜



▶着色指示用下絵



▶下絵

ジョブイラスト原画

ジョブごとの各キャラクターの原画。これらのイラストにさまざまな微調整が加えられたうえで、最終的な決定稿となった。

すっぴん



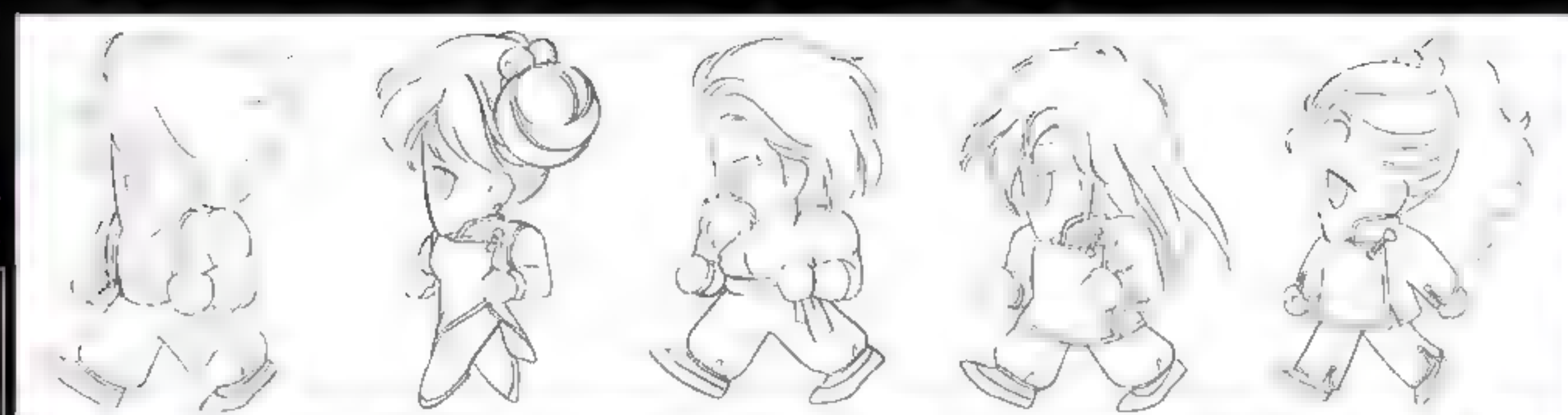
ナイト

バツのみ顔当てが描かれていないが、実際のデザインでは、ほかの4人と同じように顔当てを身につけている。



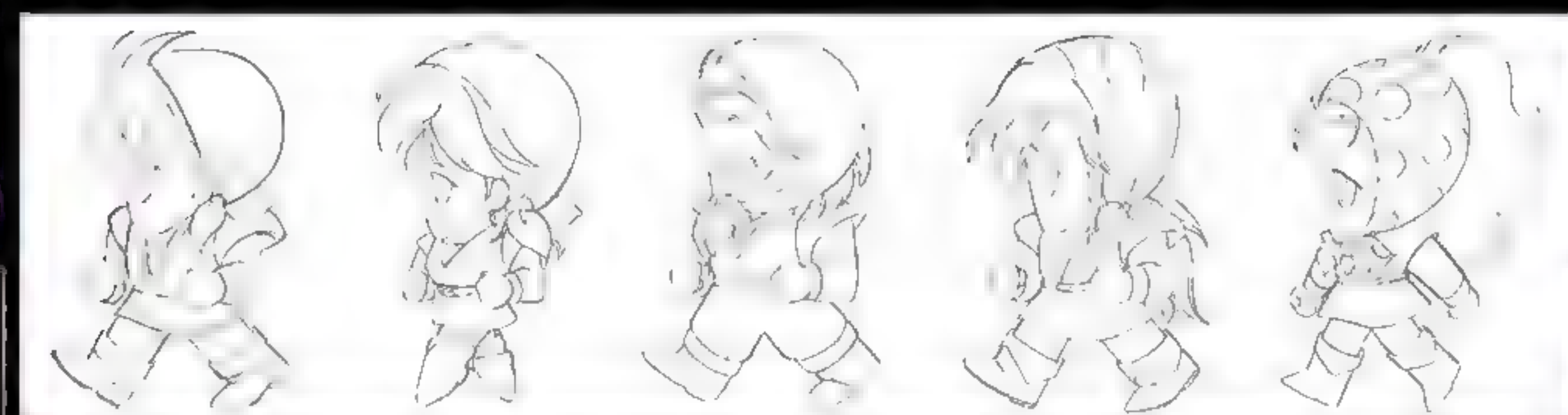
モンク

完成版では、バツはヘアバンドを巻いている。クルルのスポーンは、その部分に飾りのない簡素なものになった。



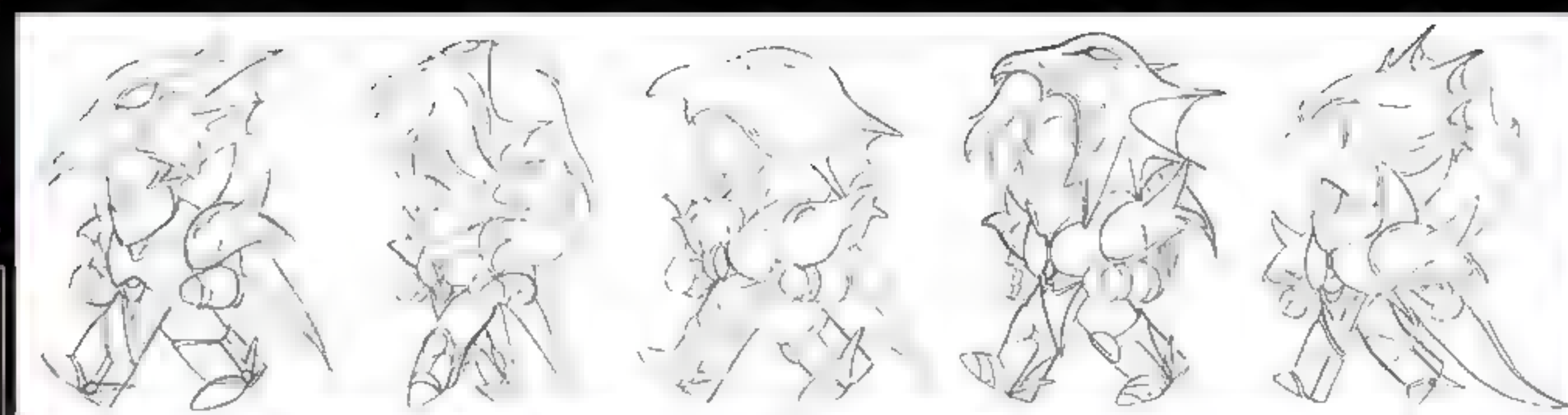
シーフ

レナの頭巾はこの原画では無地だが、決定稿となるまでのあいだに『ファリス』と似たしま模様に変更された。



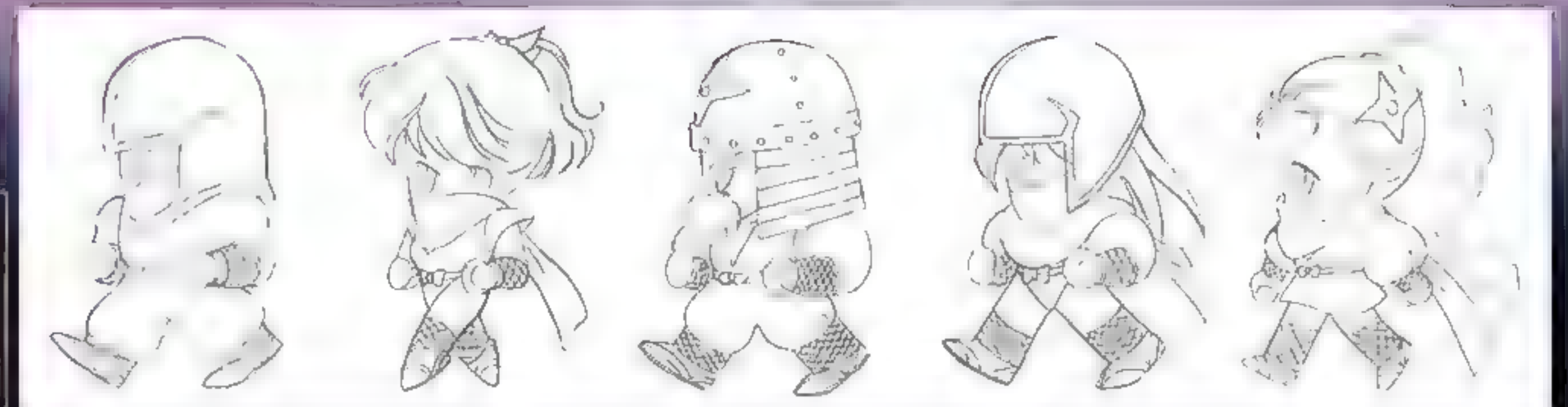
竜騎士

シリーズ伝統の竜騎士の格好を受け継いだデザイン。なかでもバツの姿は、『FFIV』の竜騎士カインにそっくり。



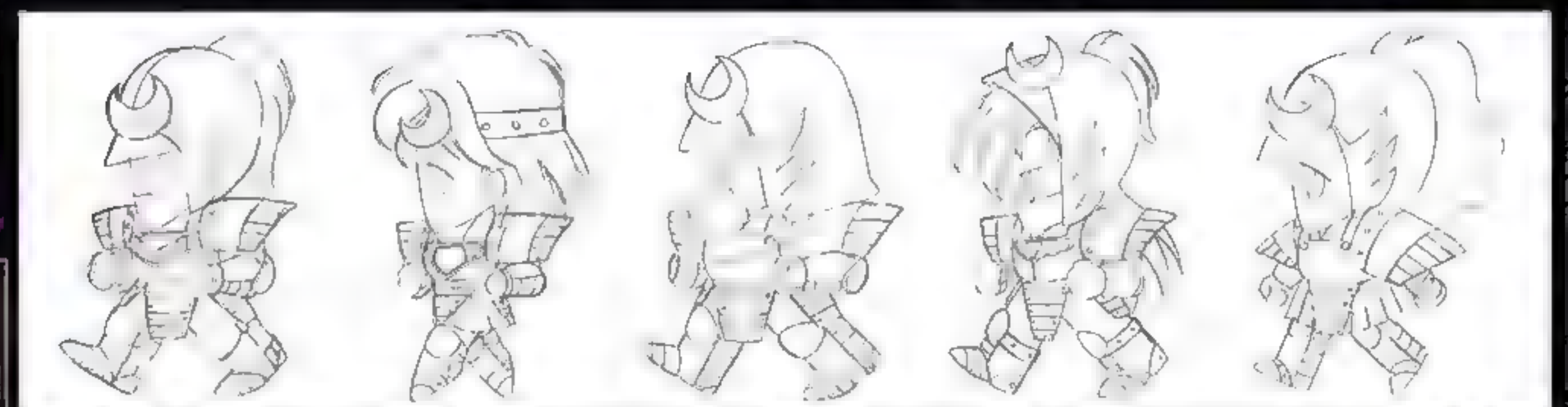
忍者

着色前のバツは、『FFIII』の忍者とほぼ同じデザイン。なお、キャラクターの髪形はほとんどのジョブで変わらないが、忍者のレナは髪をボニーテールにしている。



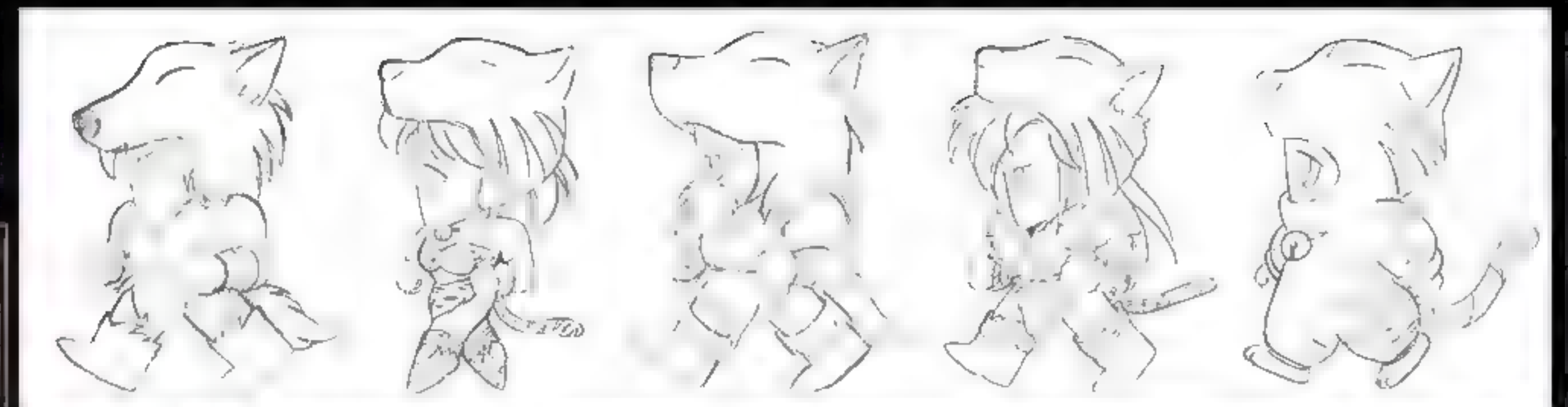
侍

どのキャラクターも、和風の鎧を着た姿。額の日月の飾りは、太さや角度がキャラクターごとに少しずつ異なる。



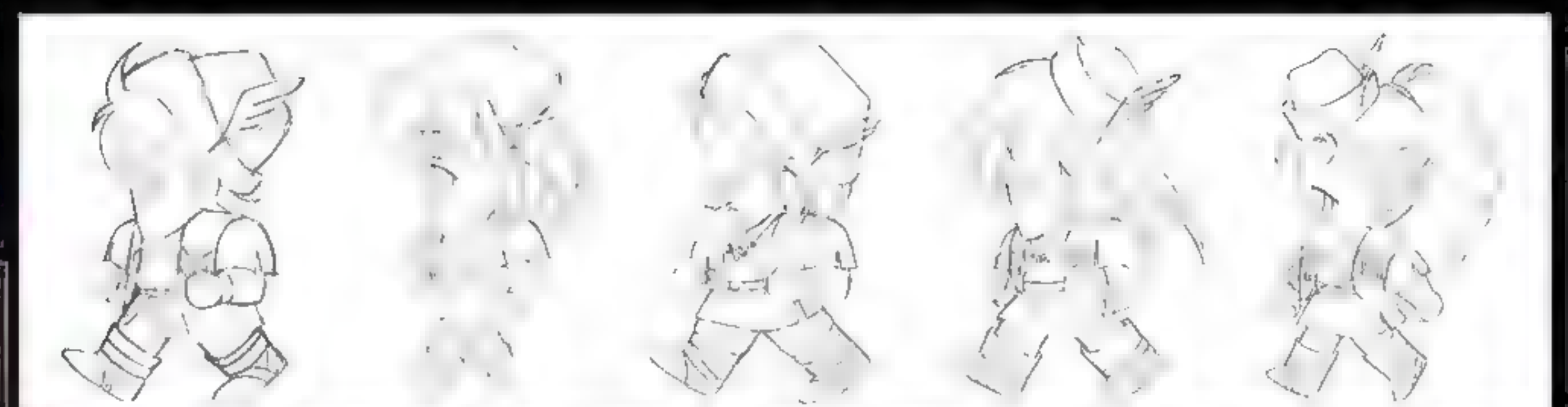
バーサーカー

男性陣はオオカミ、女性陣はトラやヒョウといったネコ科の猛獣をモチーフにデザインされた。クルルの服装は、着ぐるみになっている。



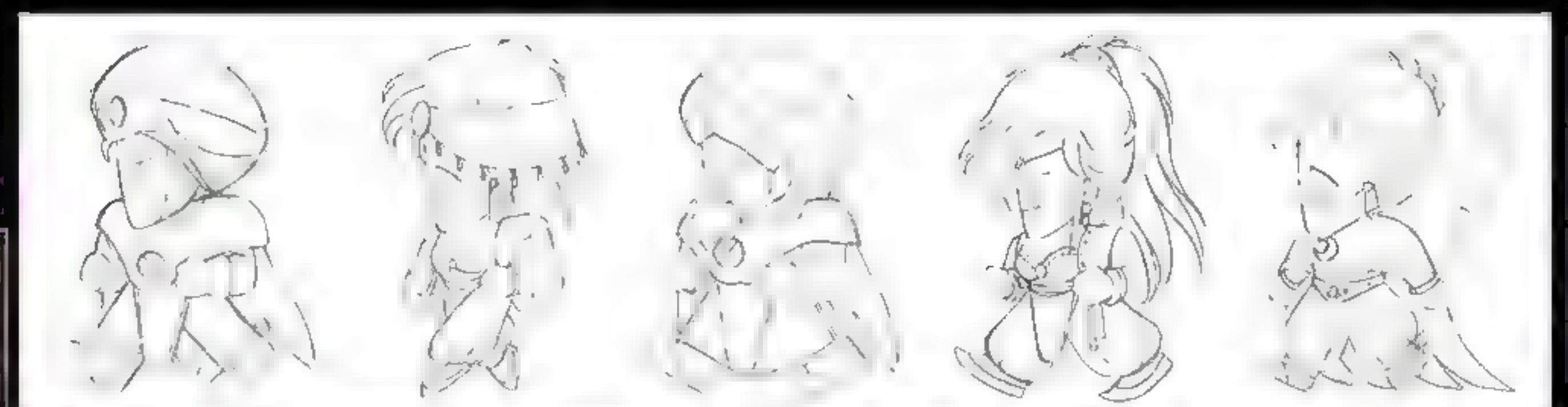
狩人

帽子かヘアバンドに羽根を差しているのは全員共通。羽根の大きさは、キャラクターごとに微妙にちがう。



魔法剣士

アラビア風の衣装。ファリスは髪を結ったデザインになっているが、ドット絵ではほかのジョブと同じように、髪を下ろしている。



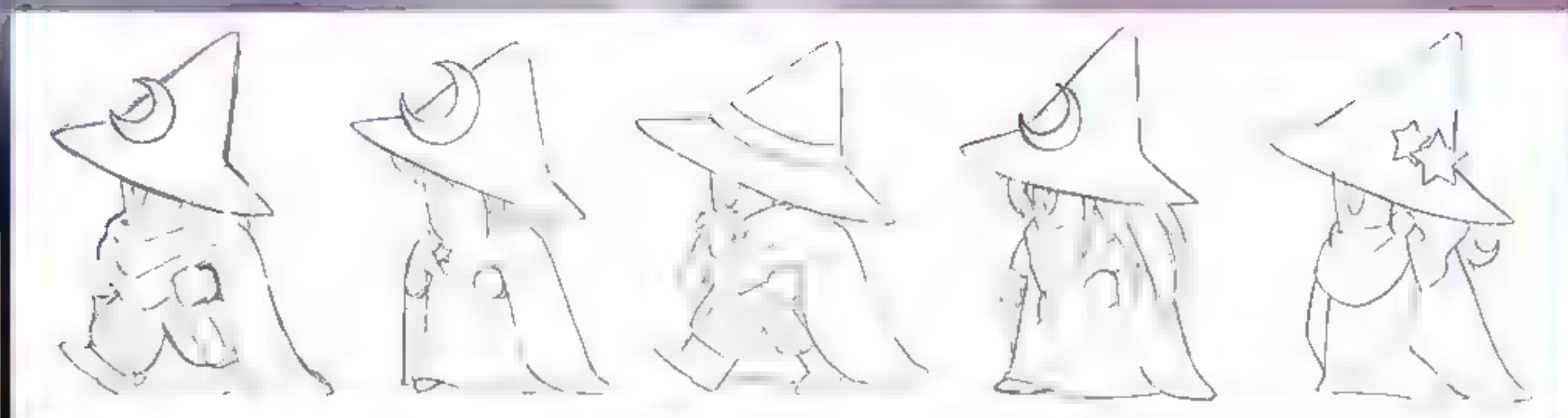
白魔道士

白いローブのすそや袖に赤いギザギザ柄をあしらった、おなじみの服装。クルルのネコ耳フードは『FFIII』に登場した導師を思わせる。



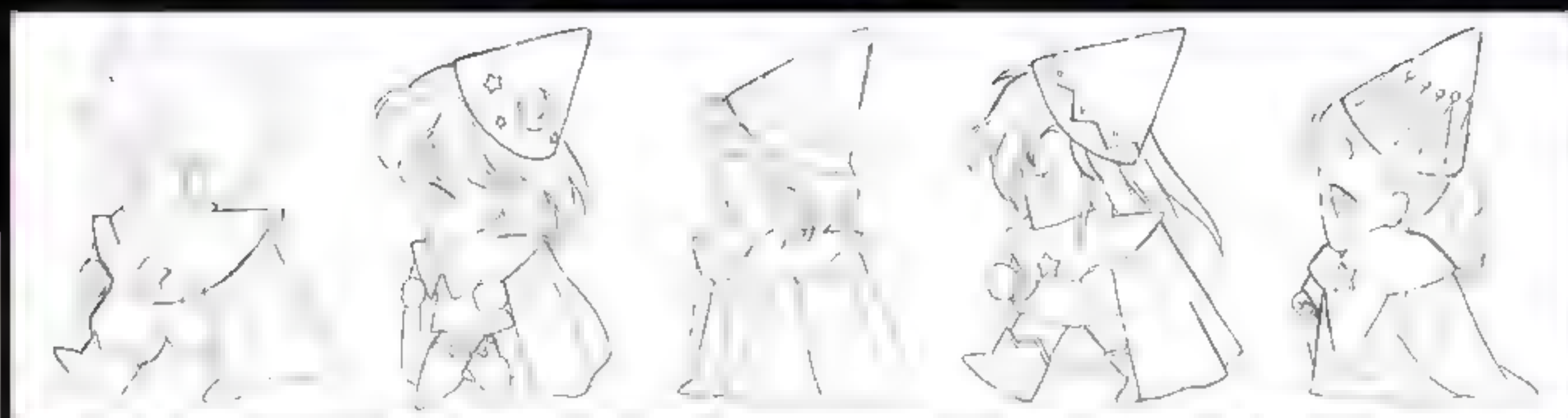
黒魔道士

「FFⅠ」の黒魔術士や「FFⅢ」の黒魔道士と同様、顔の部分は簡潔な線で描かれている。パッツの服装は、「FFⅢ」の魔人によく似たもの。



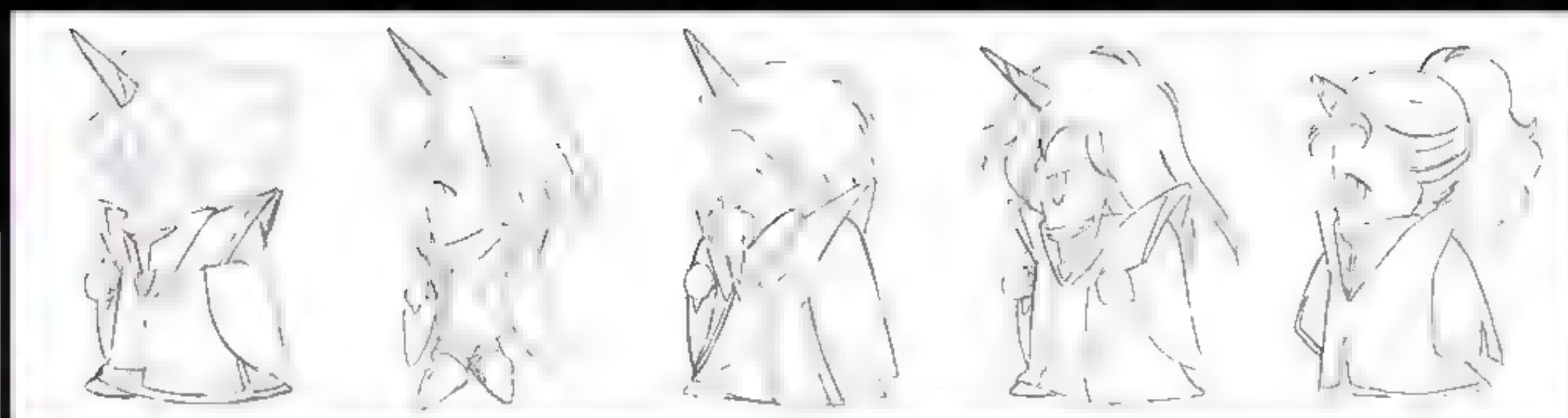
時魔道士

時魔道士のトレードマークとも言える三角帽子は、ひとりひとり独自の模様。完成版では、パッツも無地の三角帽子をかぶっている。



召喚士

肩の部分が張り出した緑色のローブと顔のツノが、全員のデザインに共通の要素。クルルのみツノが短く、幼げなイメージが強調されている。



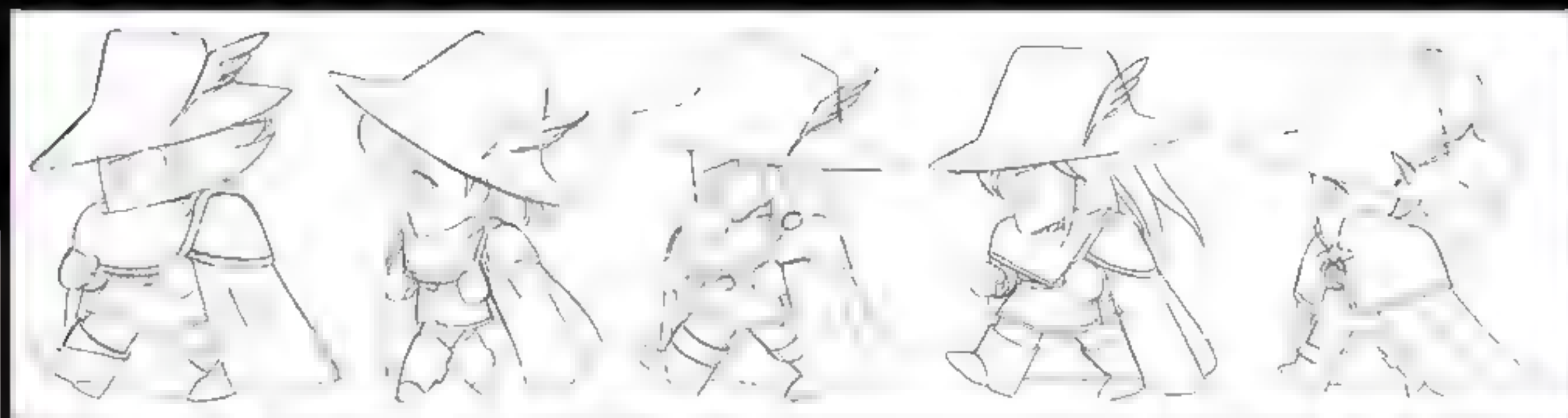
青魔道士

顔のマスクは、キャラクターごとに形状がすべてちがう。ドット絵では気づきにくい部分にも注力してデザインされているのわかる。



赤魔道士

ツノの広い帽子を身につけているのは全員共通だが、パッツとファリスは、帽子のツノが前側に傾くようにかぶるという個性づけがされている。



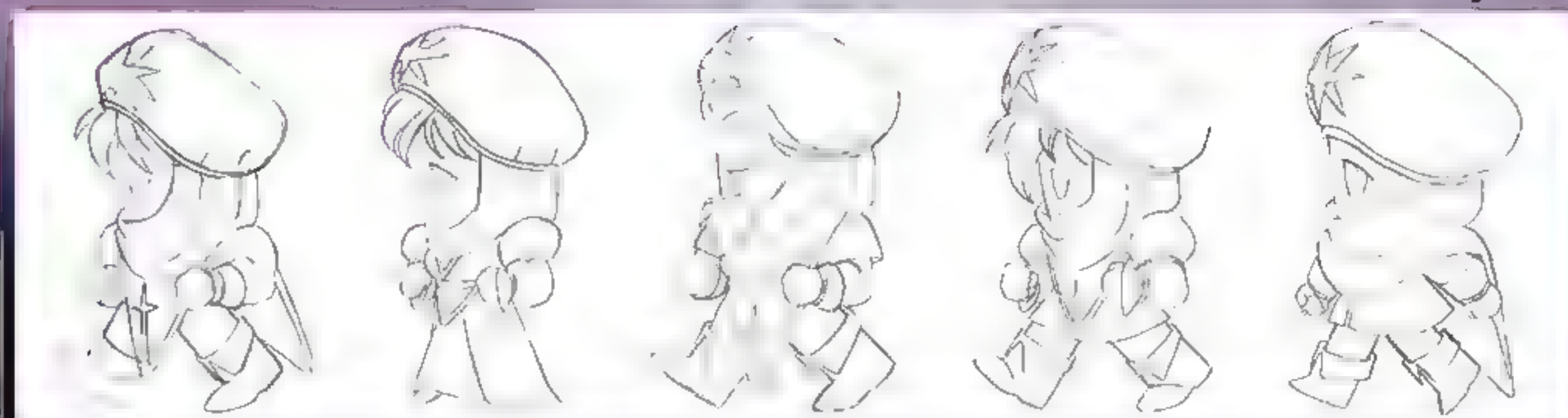
魔獣使い

ヒツジを模した衣装と、胸元のドクロマークは全キャラクターで統一。ファリスとクルルのみシツボが生えている。



薬師

帽子をかぶり、後頭部から口元を布で覆う衣装。男性はズボン、女性はスカートをばき、レナのスカートはファリスやクルルよりも長い。



風水士

パジャマ風の衣装は「FFⅢ」と似たもの。一方、「FFⅤ」では黒魔道士風だった顔は、「FFⅤ」ではふつうに見えるようになっている。



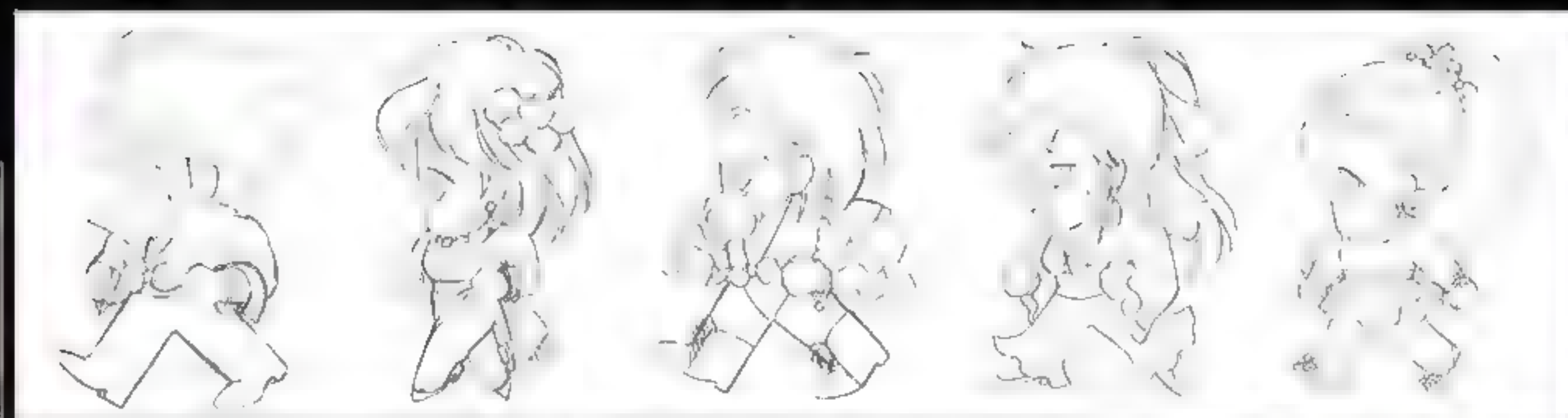
吟遊詩人

このイラストでは、レナのヘアバンドはファリスのものと同じ形。しかし、最終的には、細いヒモ状に変更された。



踊り子

キャラクターごとに、さまざまな踊りに合わせた衣装がモチーフになっている。ちなみに、ファリスのデザインには、バンダナを身につける案や、丈の長いドレスを着る案もあったようだ。



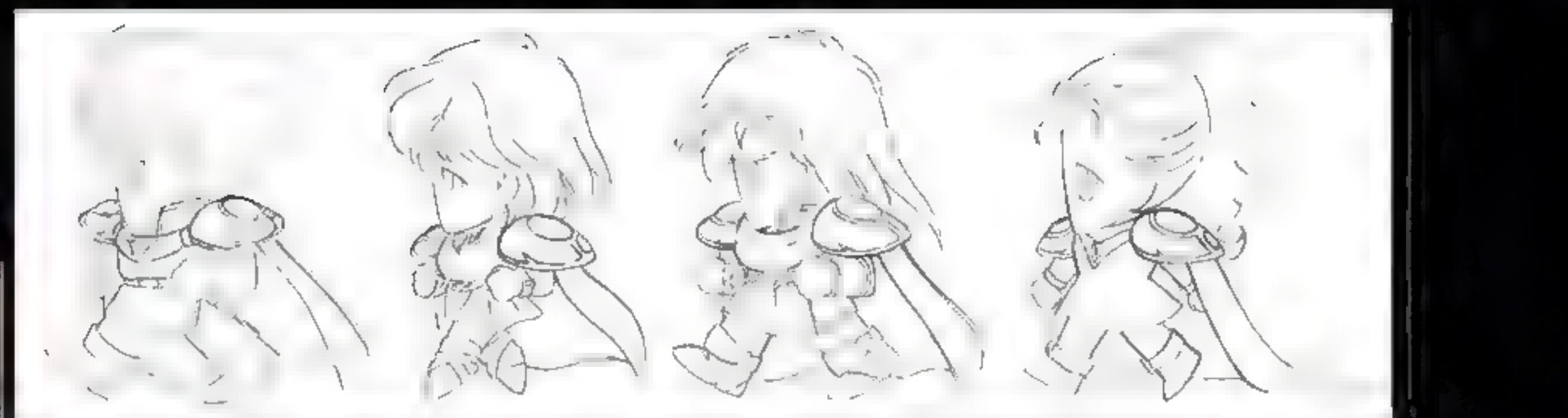
踊り子ファリスの未採用デザイン



デザイン案のラフスケッチ

ものまねし

どのキャラクターも、服装はすっぴんとほぼ同じ。すっぴんとのちがいは、肩当てとマントを身につけていること。

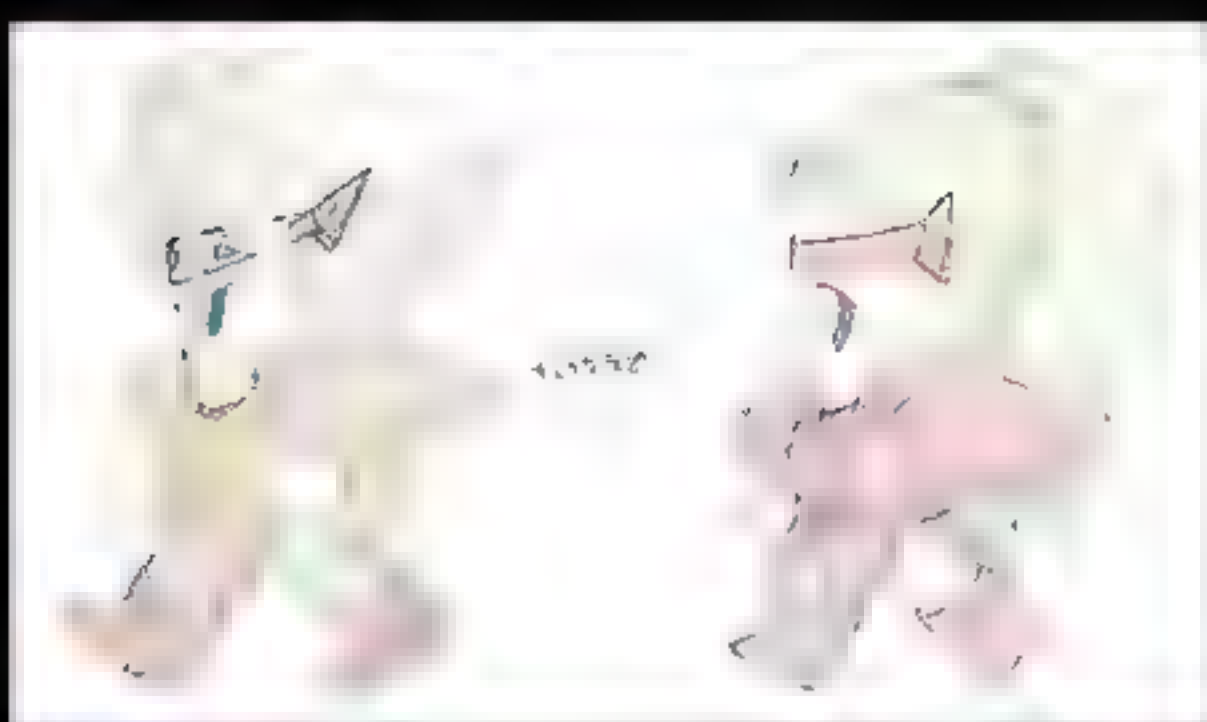


カラー原画

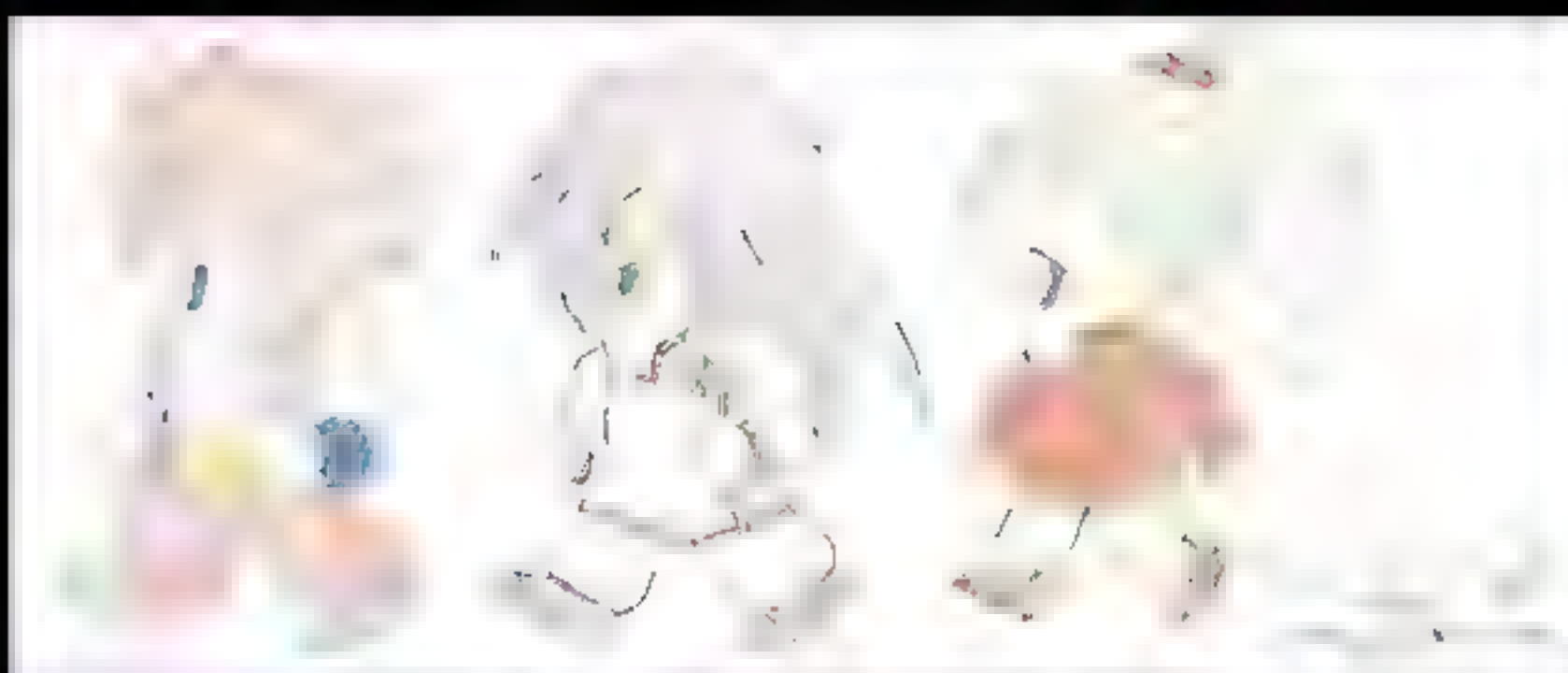
P.242~245の原画に、必要に応じて修正を加えつつ最終形で色をつけたもの。完成版を作るときに重要な配色については、注意書きが入っている。



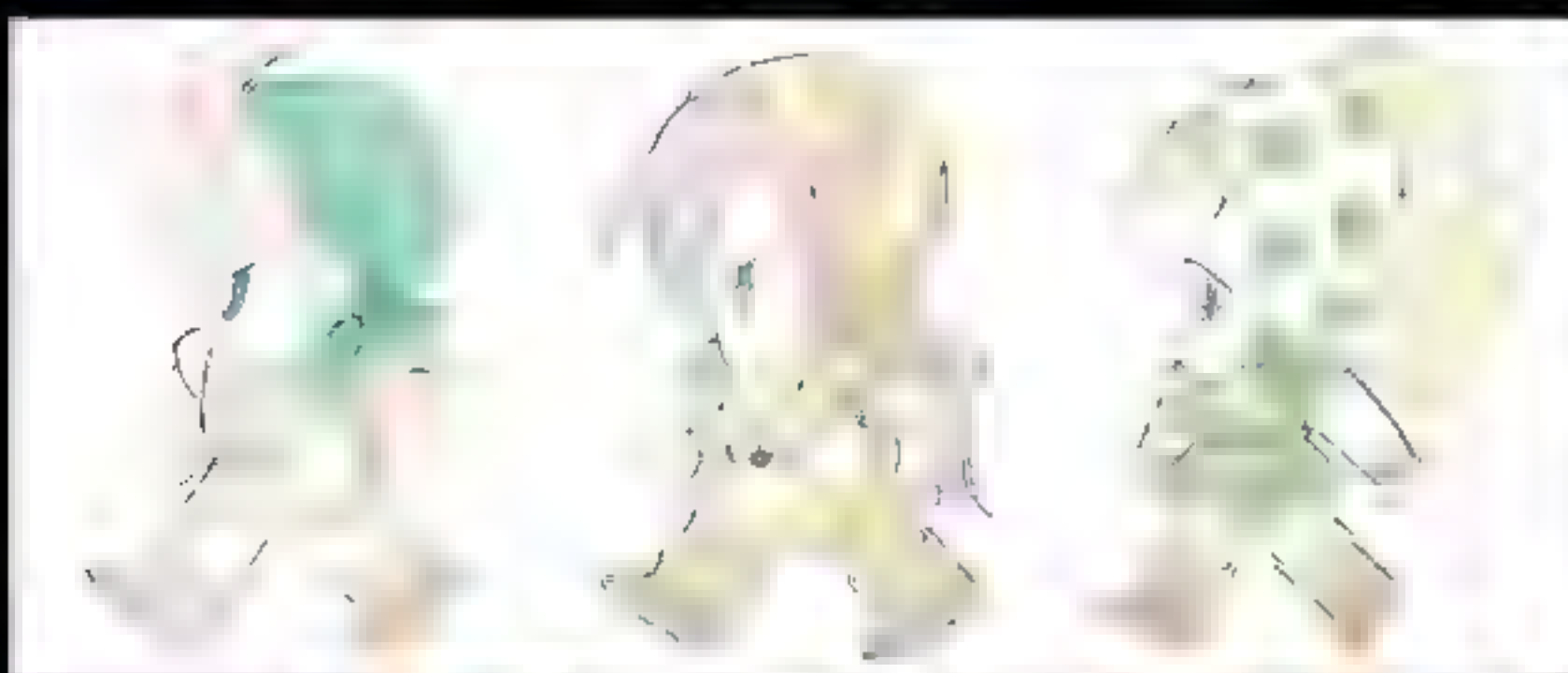
▶ すっぴん



▶ ナイト



▶ モンク



▶ シーフ



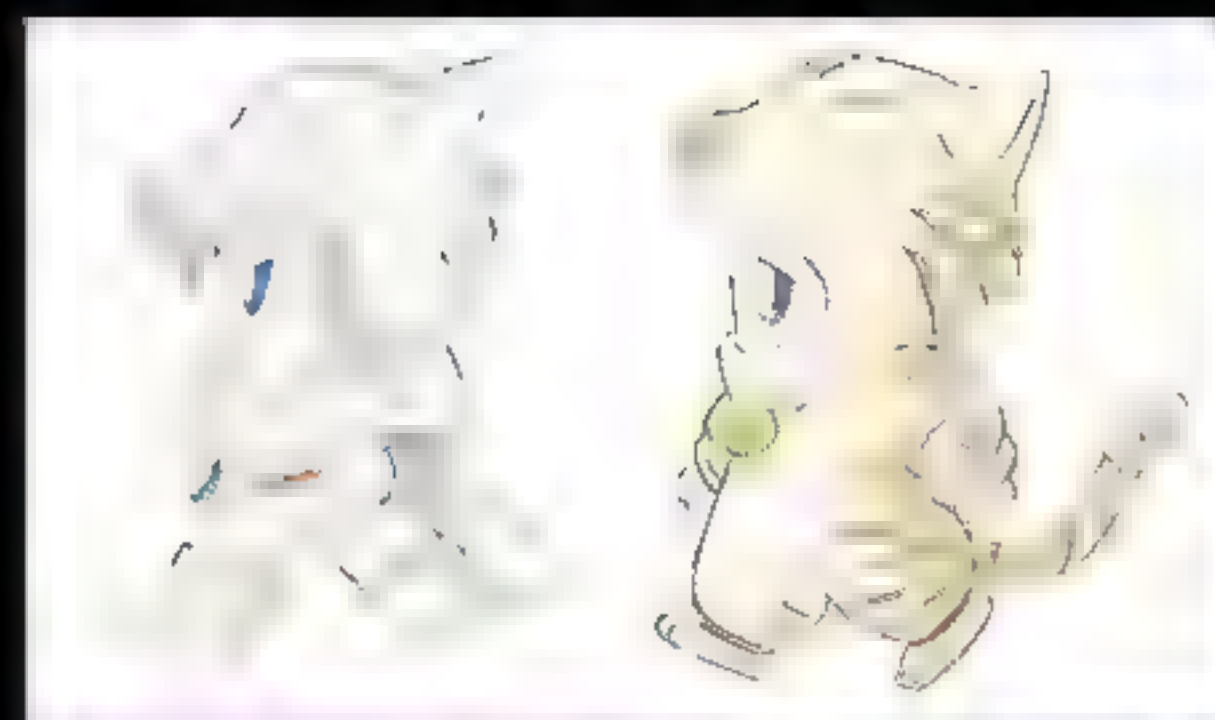
▶ 竜騎士



▶ 忍者



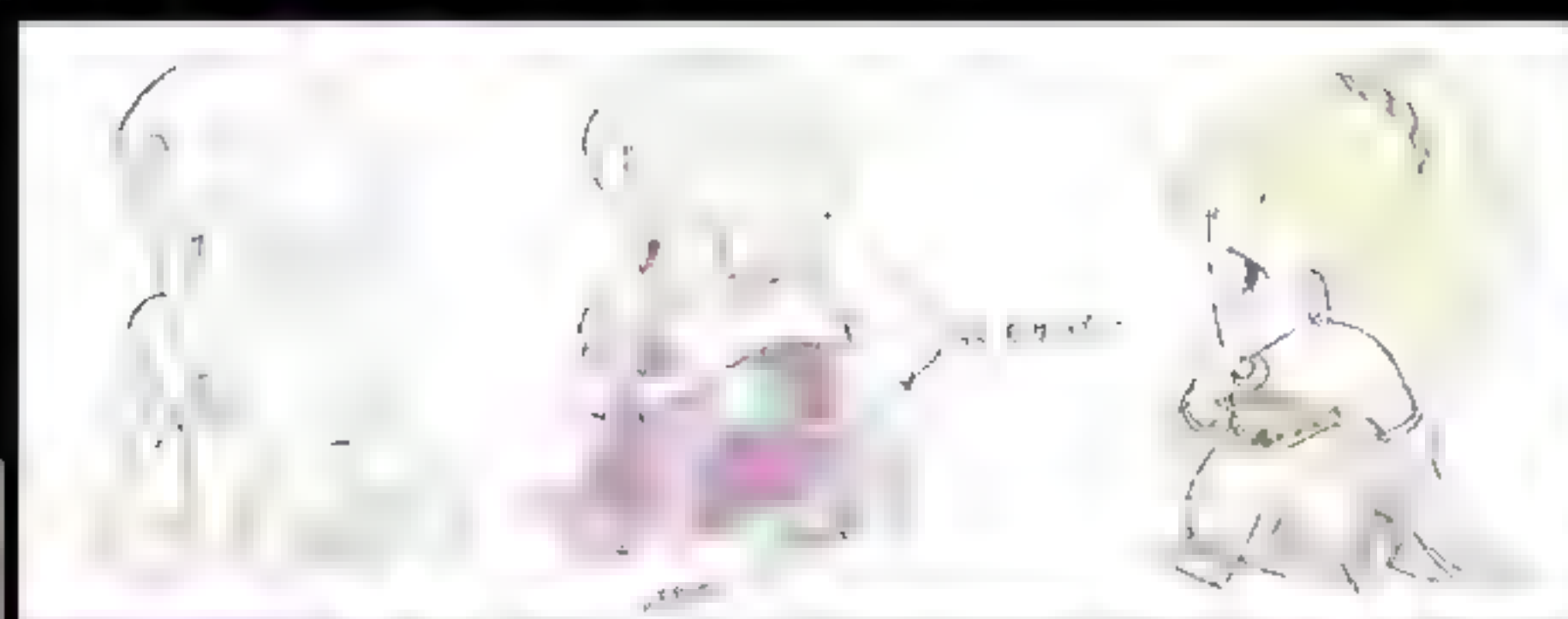
▶ 侍



▶ バーサーカー

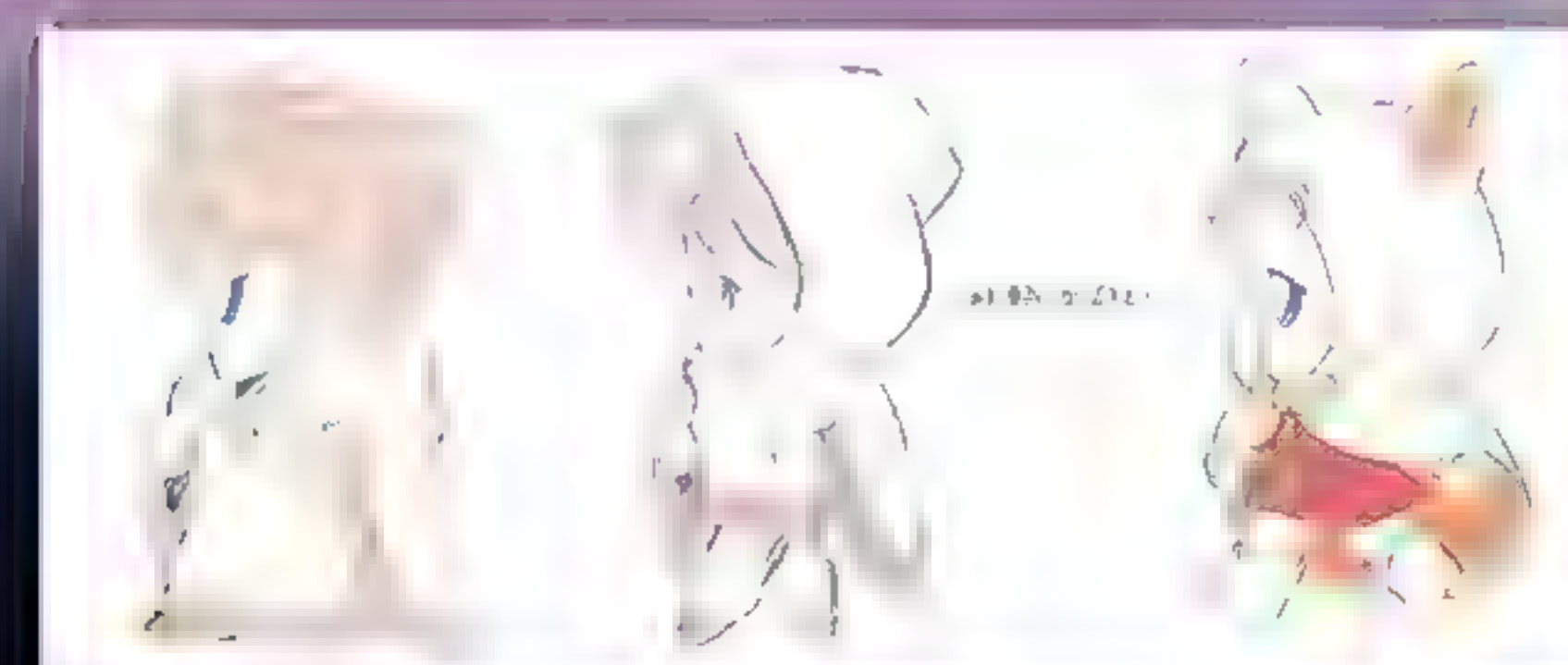


▶ 狩人

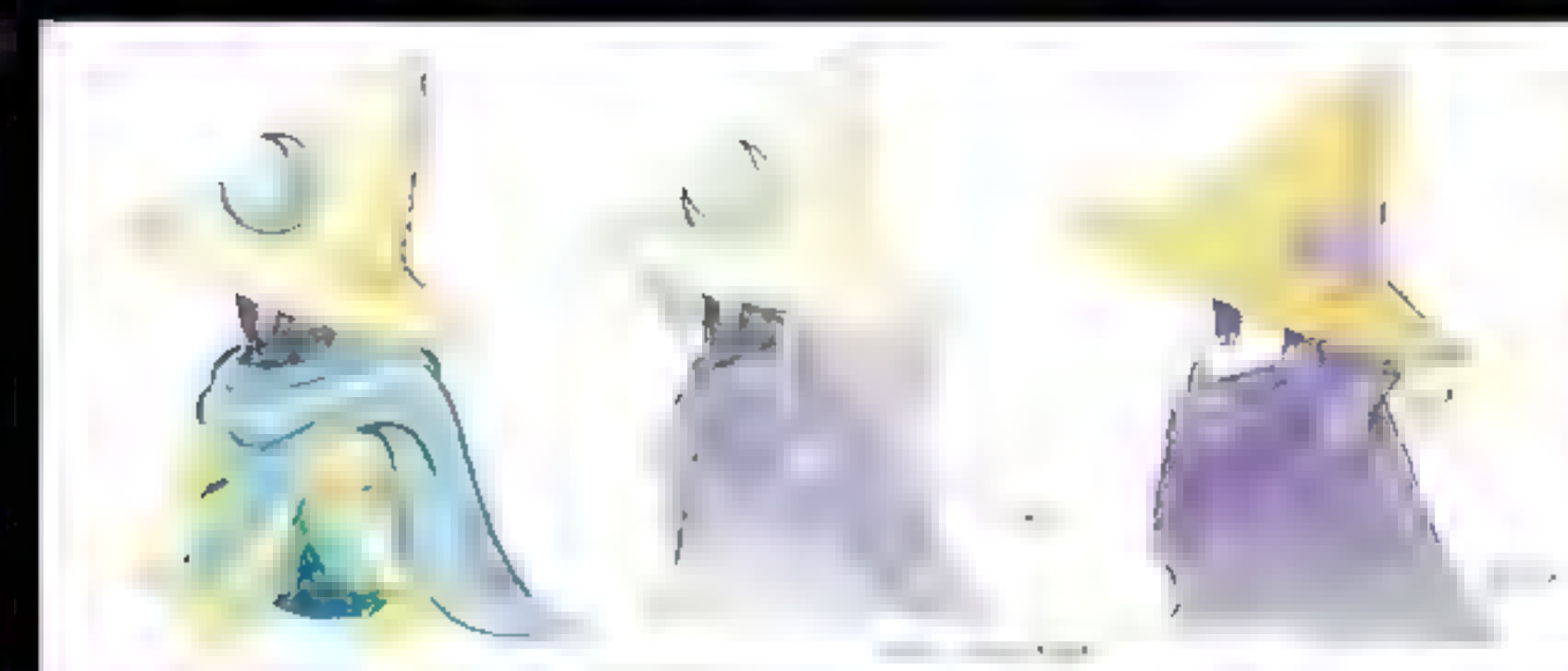


▶ 魔法剣士

「こまかな指定の部分も含めて、ほぼ最終形の配色になっている。ただし、バツのマントの裏地には、このあとの段階で、赤っぽい色がついた。」



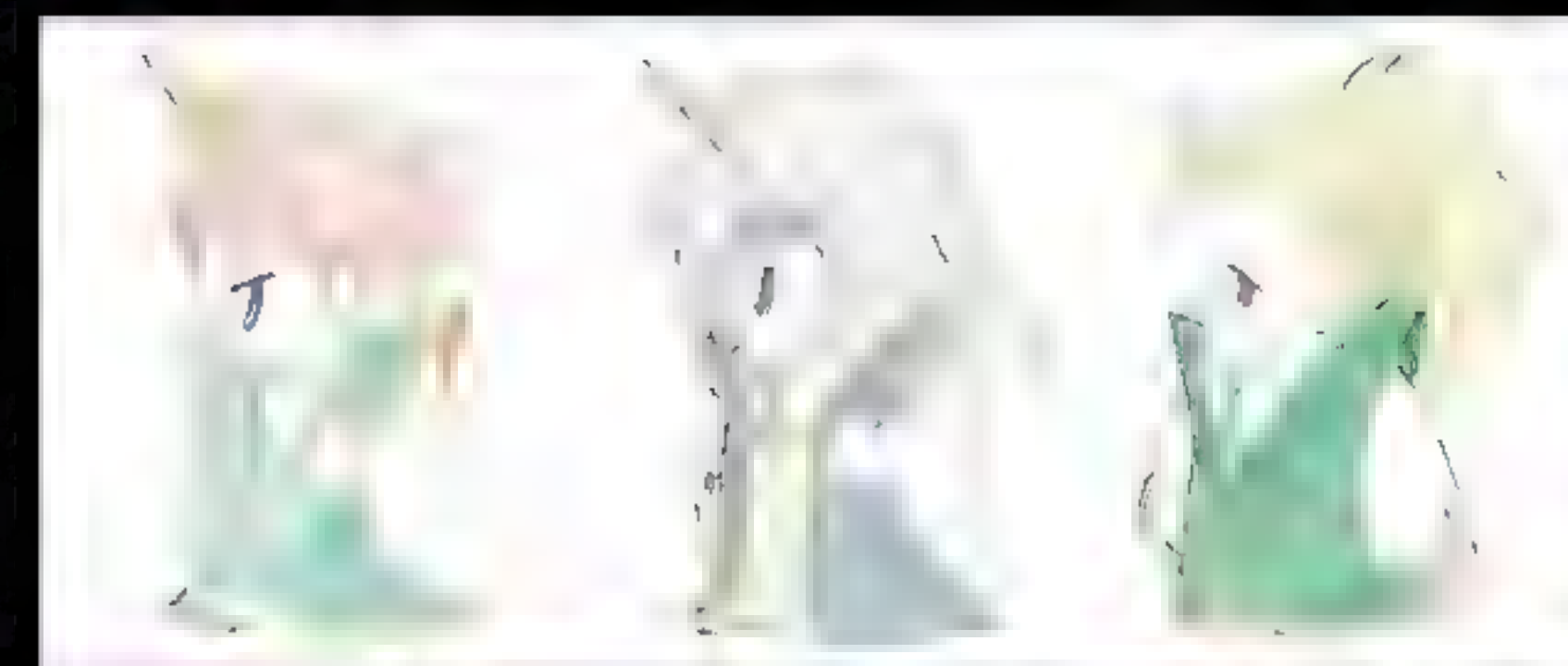
▶ 白魔道士



▶ 黒魔道士



▶ 時魔道士



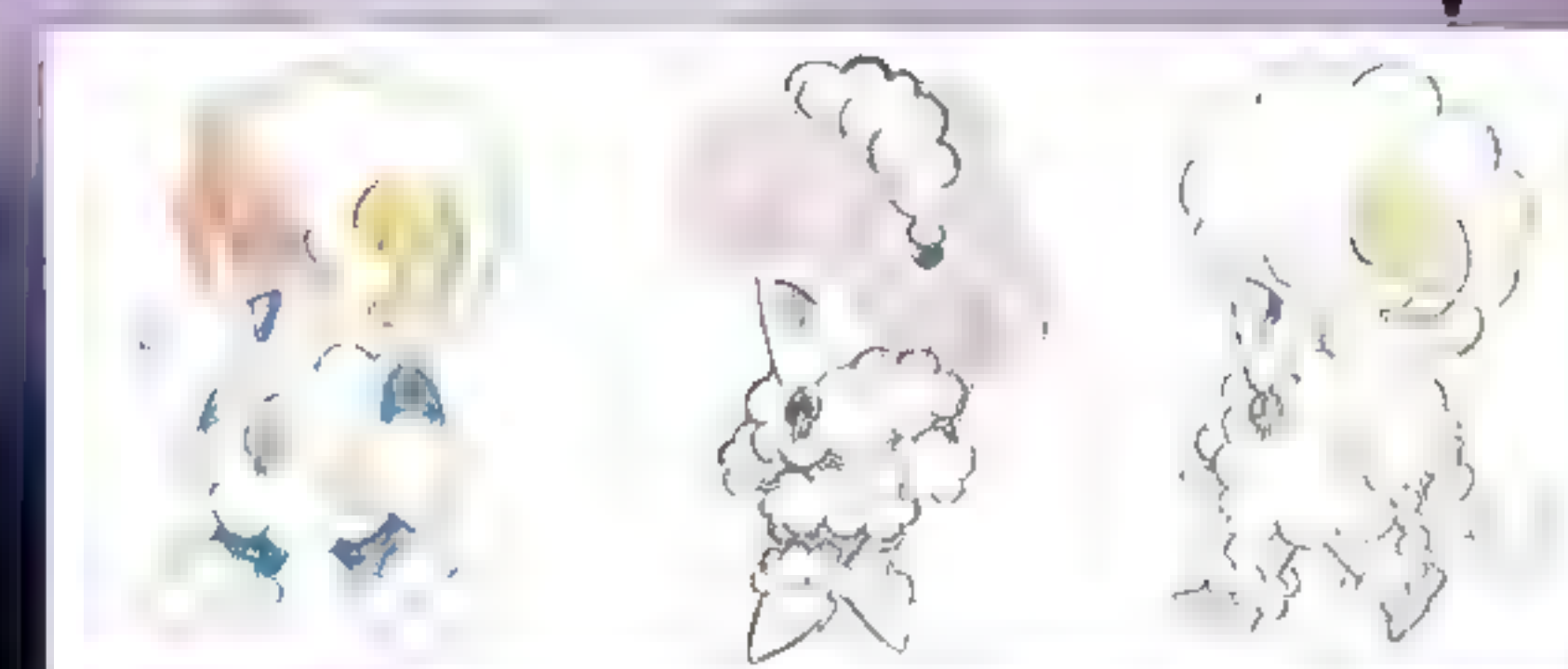
▶ 召喚士



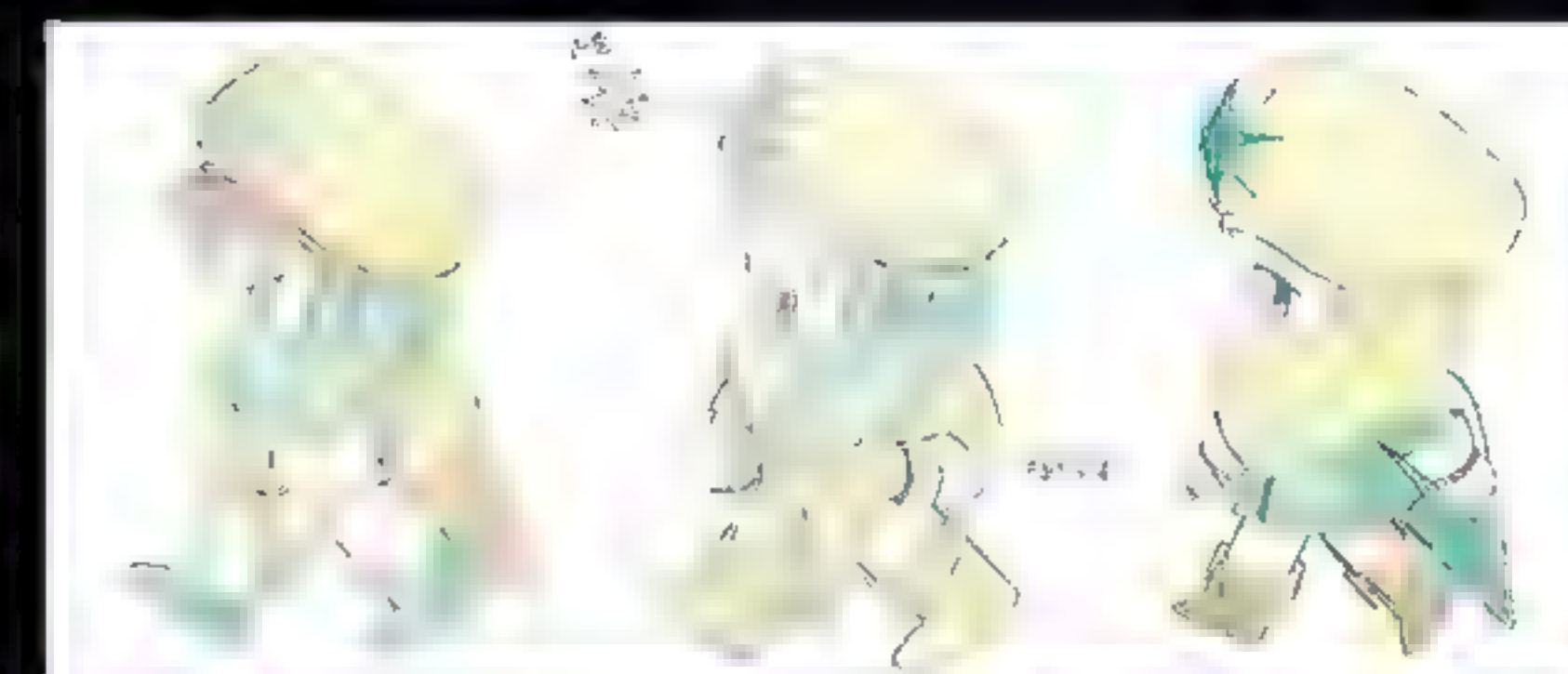
▶ 青魔道士



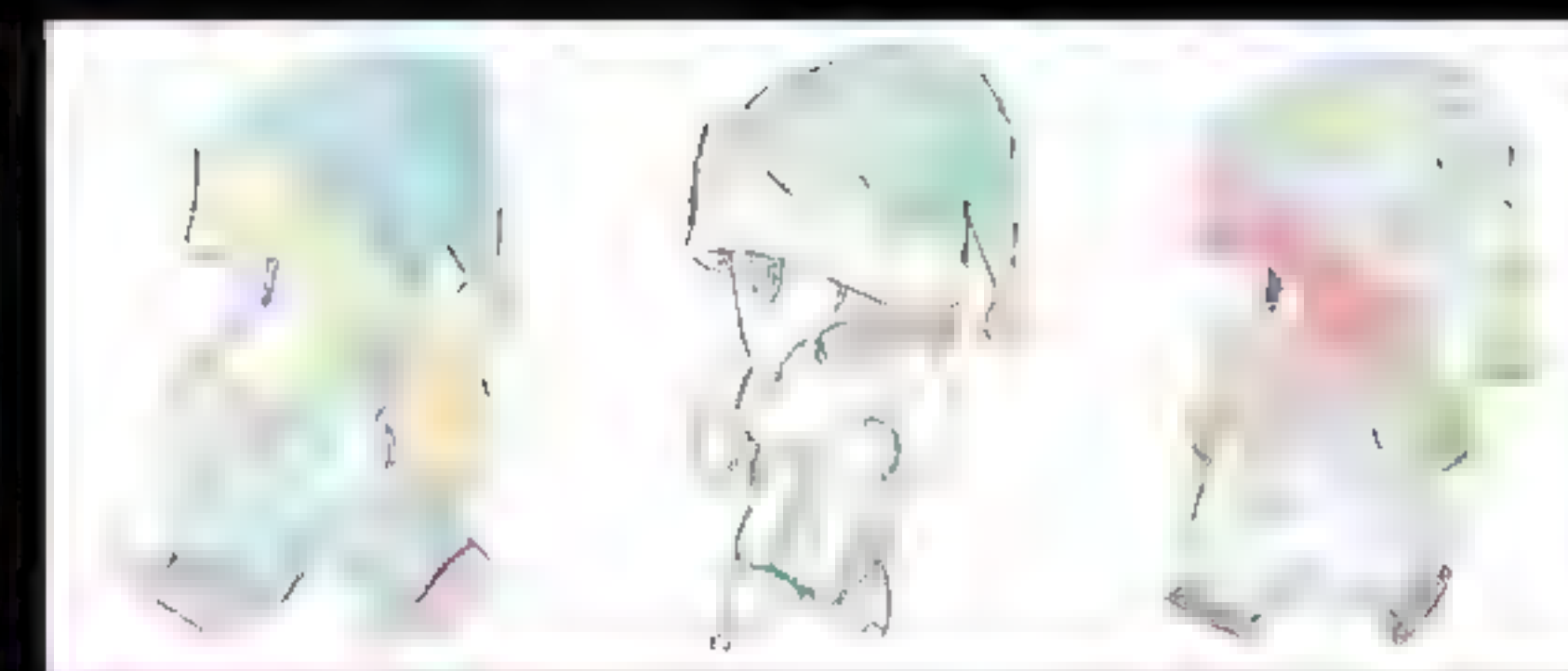
▶ 赤魔道士



▶ 魔獣使い



▶ 薬師



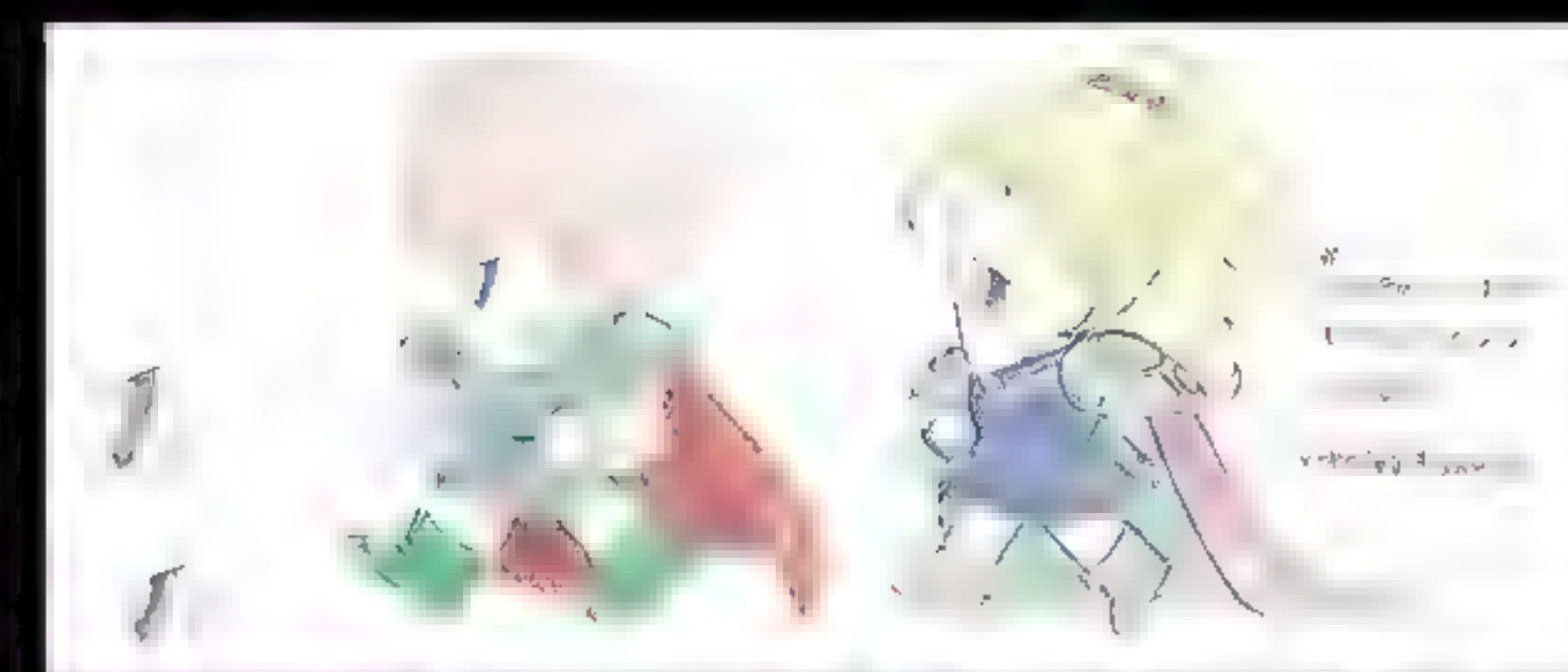
▶ 風水士



▶ 吟遊詩人



▶ 踊り子

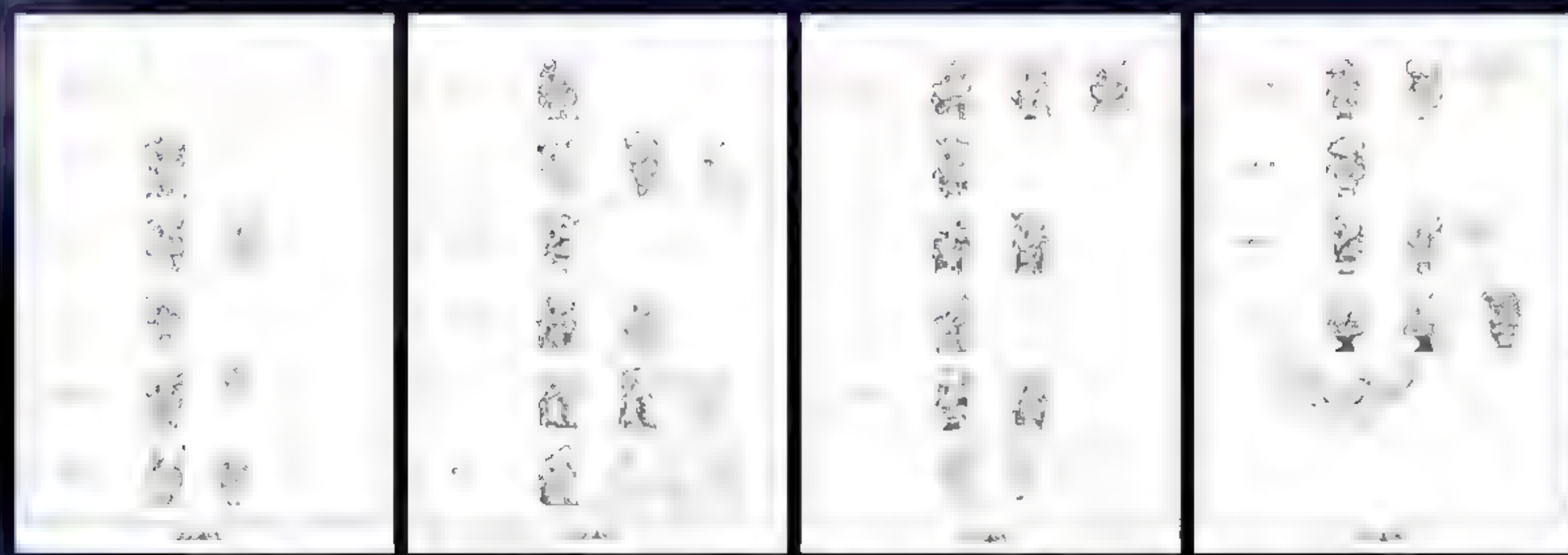


▶ ものまねし

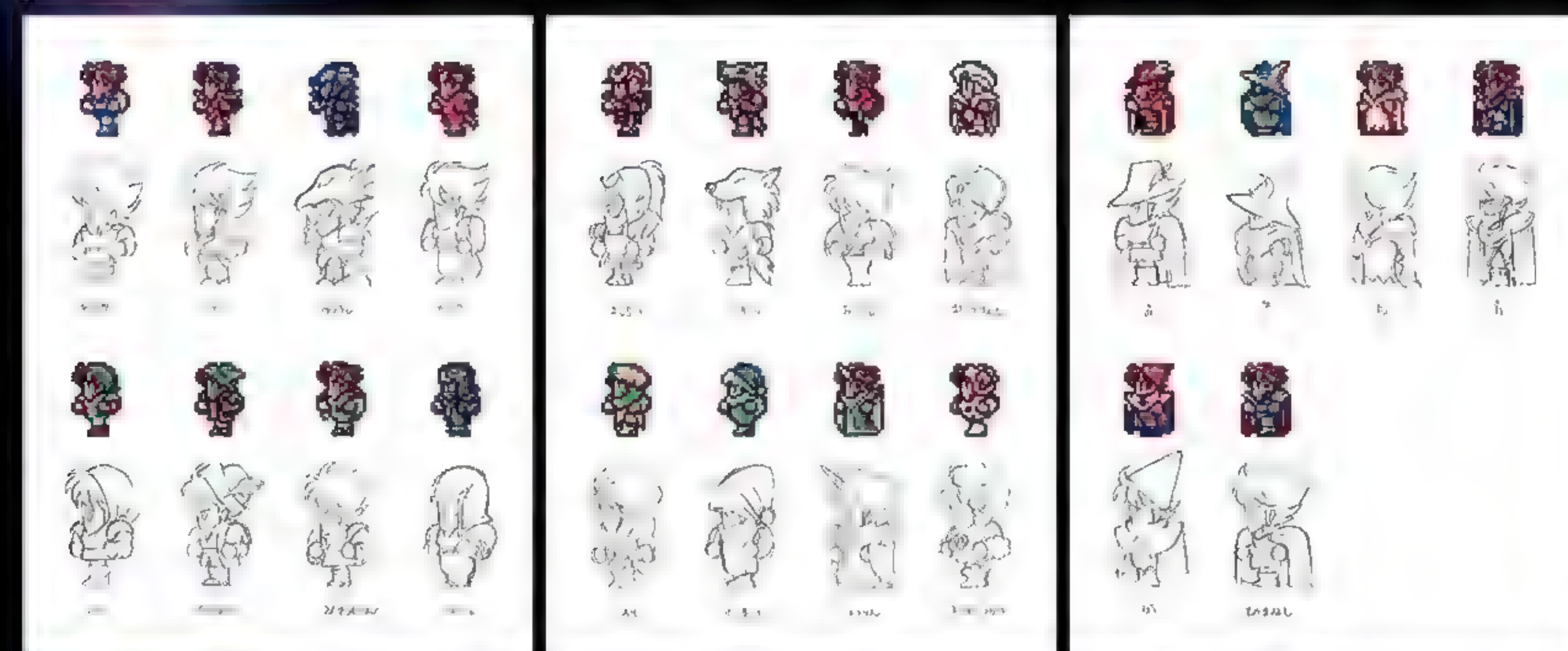
ドット絵制作作用ジョブイラスト

ドット絵のベースになったイラストと、それをもとに作られたドット絵。原案の段階では、デザインが最終形とまったくちがうジョブもあった。ちなみに、ものまねしのドット絵はガラブにも用意されている。

原案



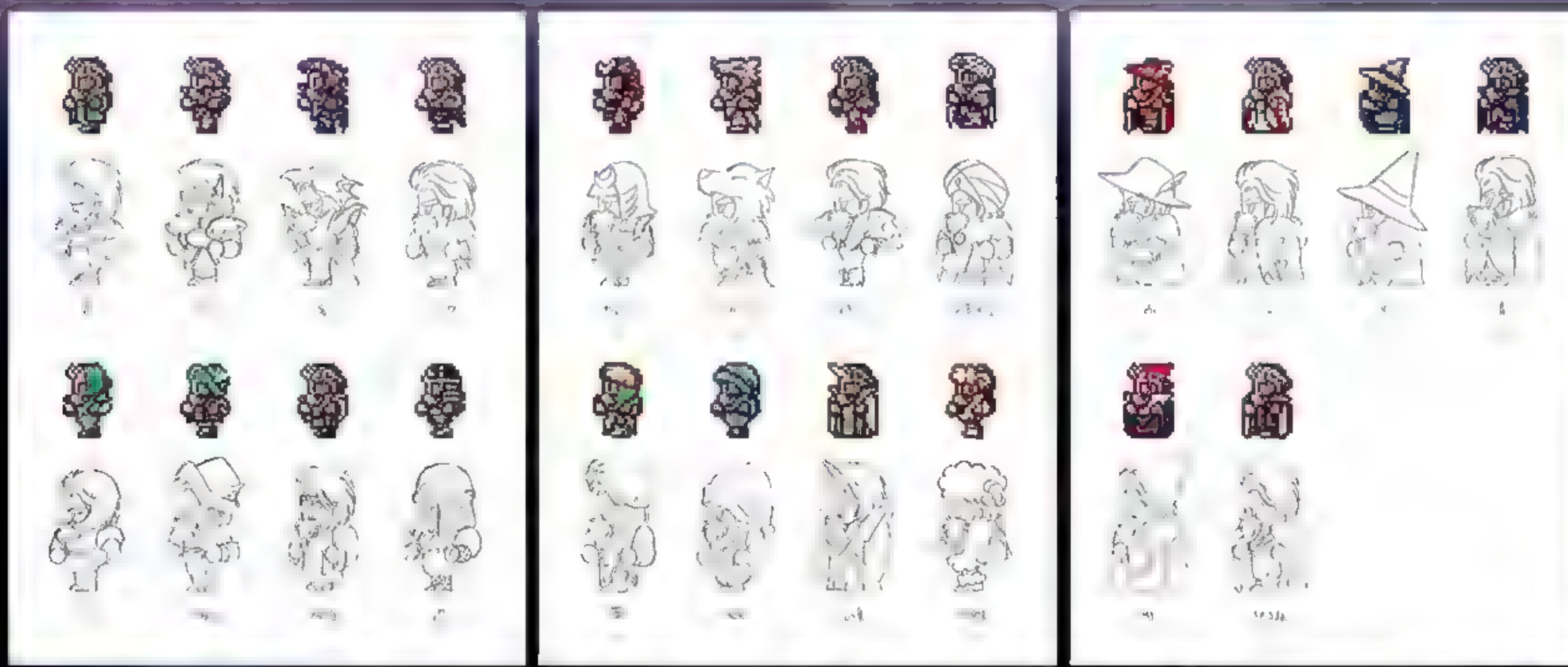
パッツ



レナ



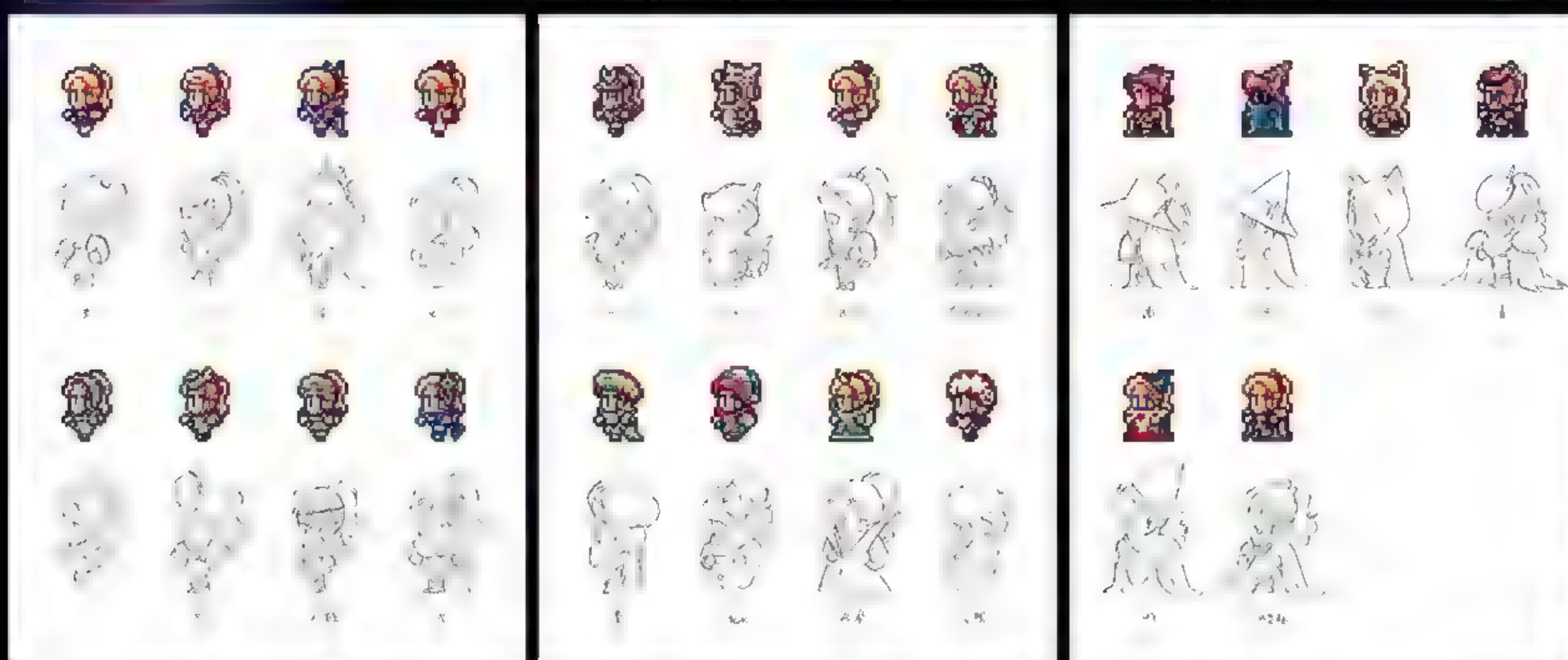
ガラブ



ファリス



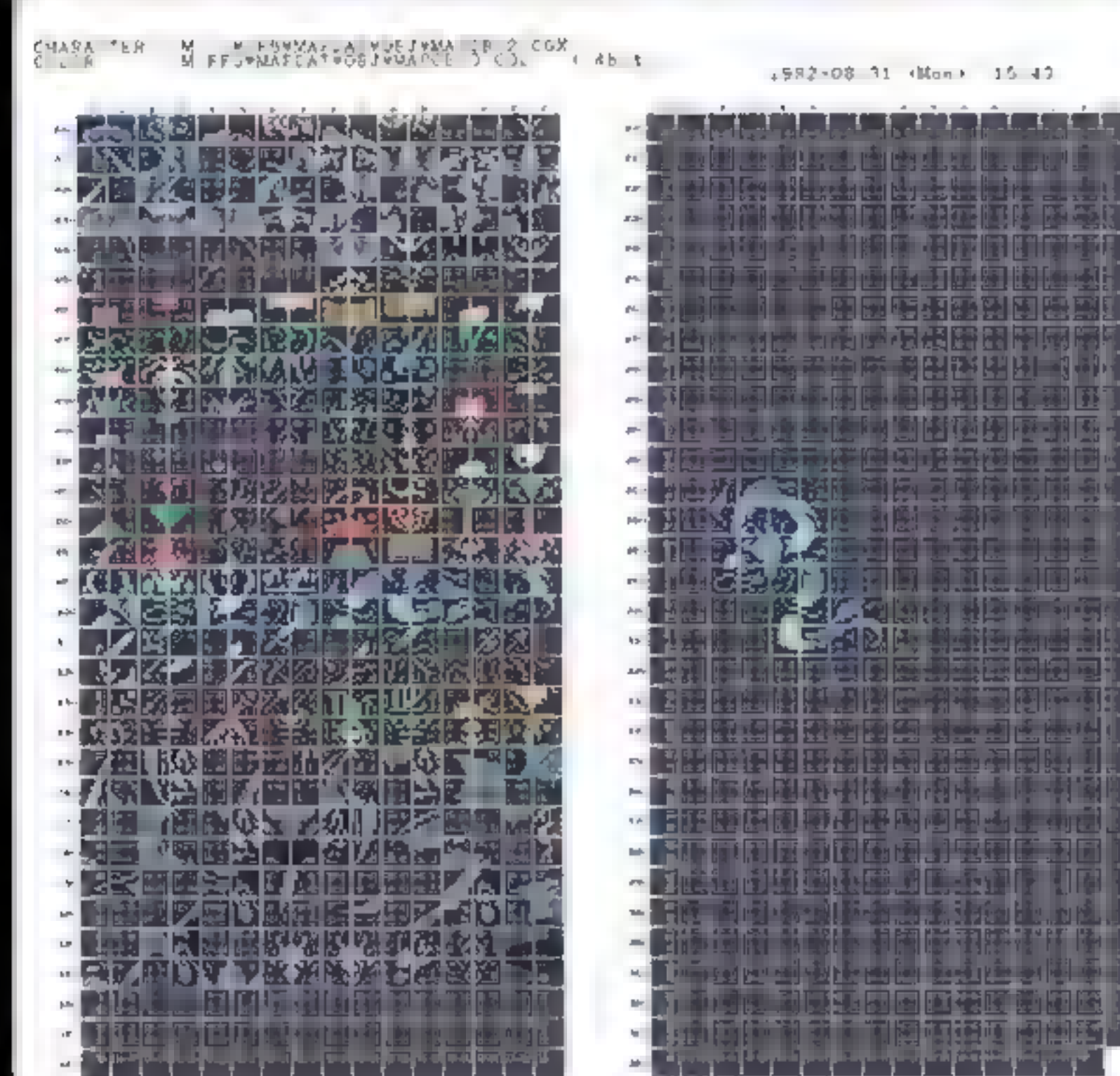
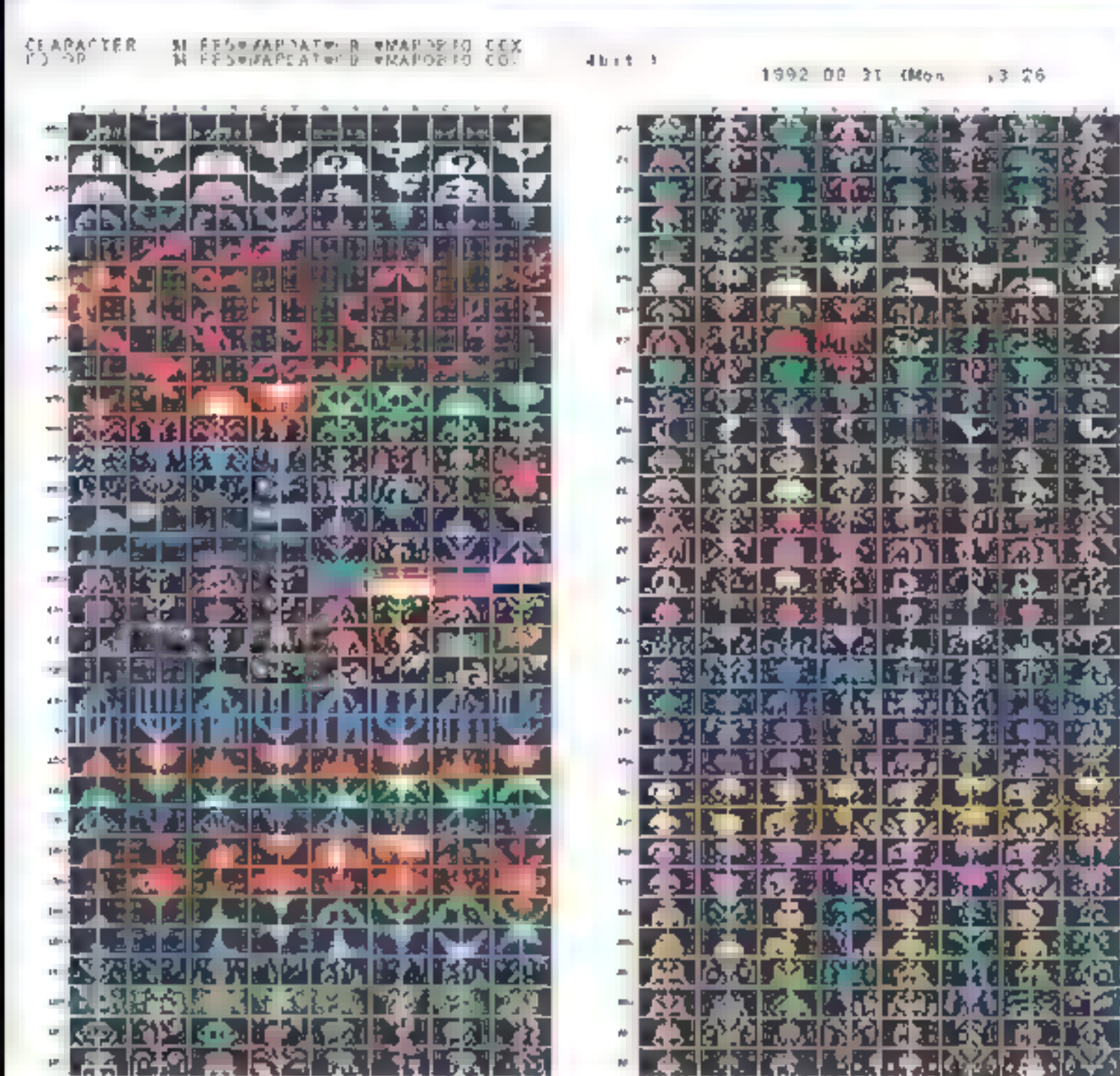
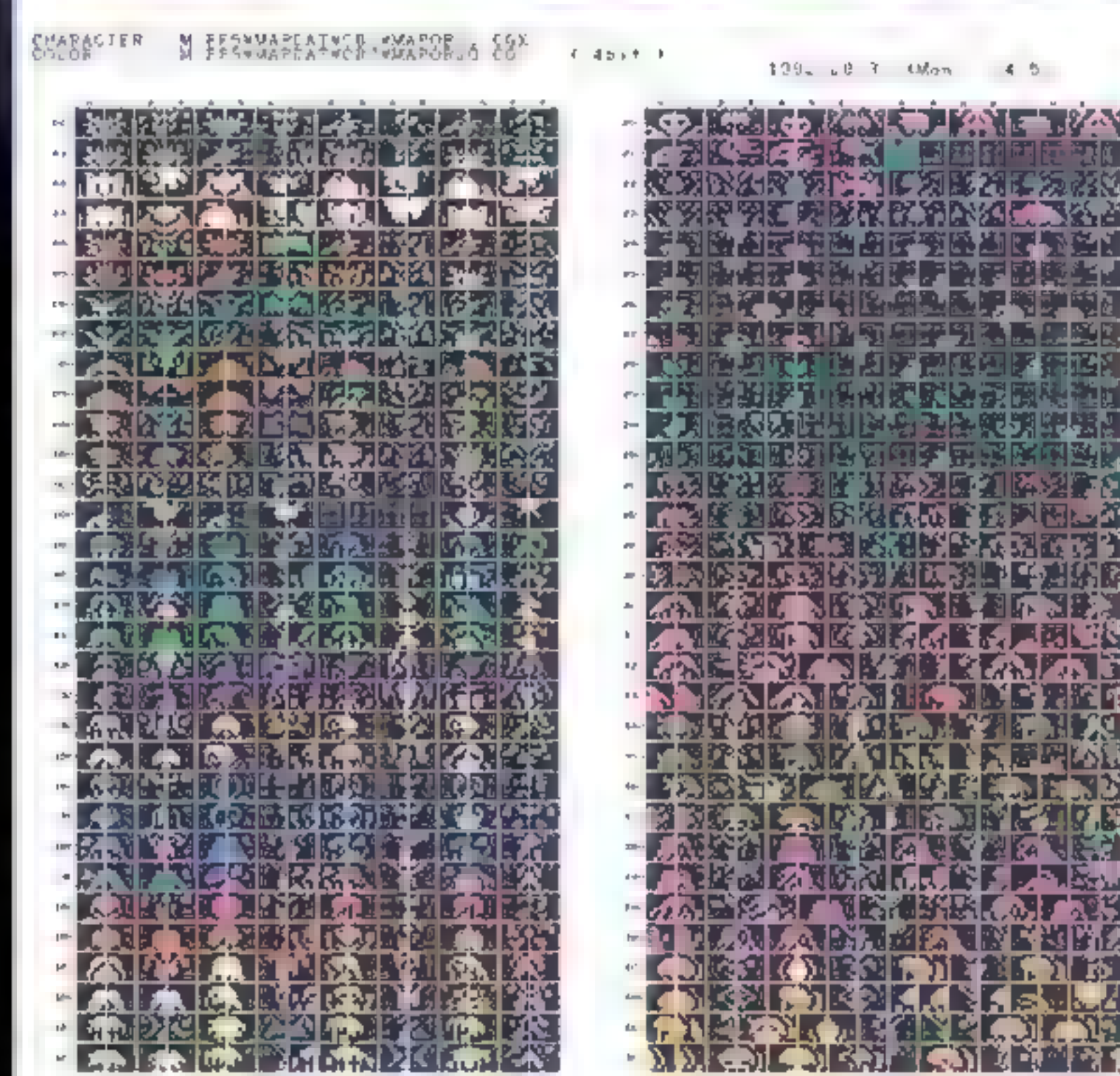
クルル



ドット絵素材

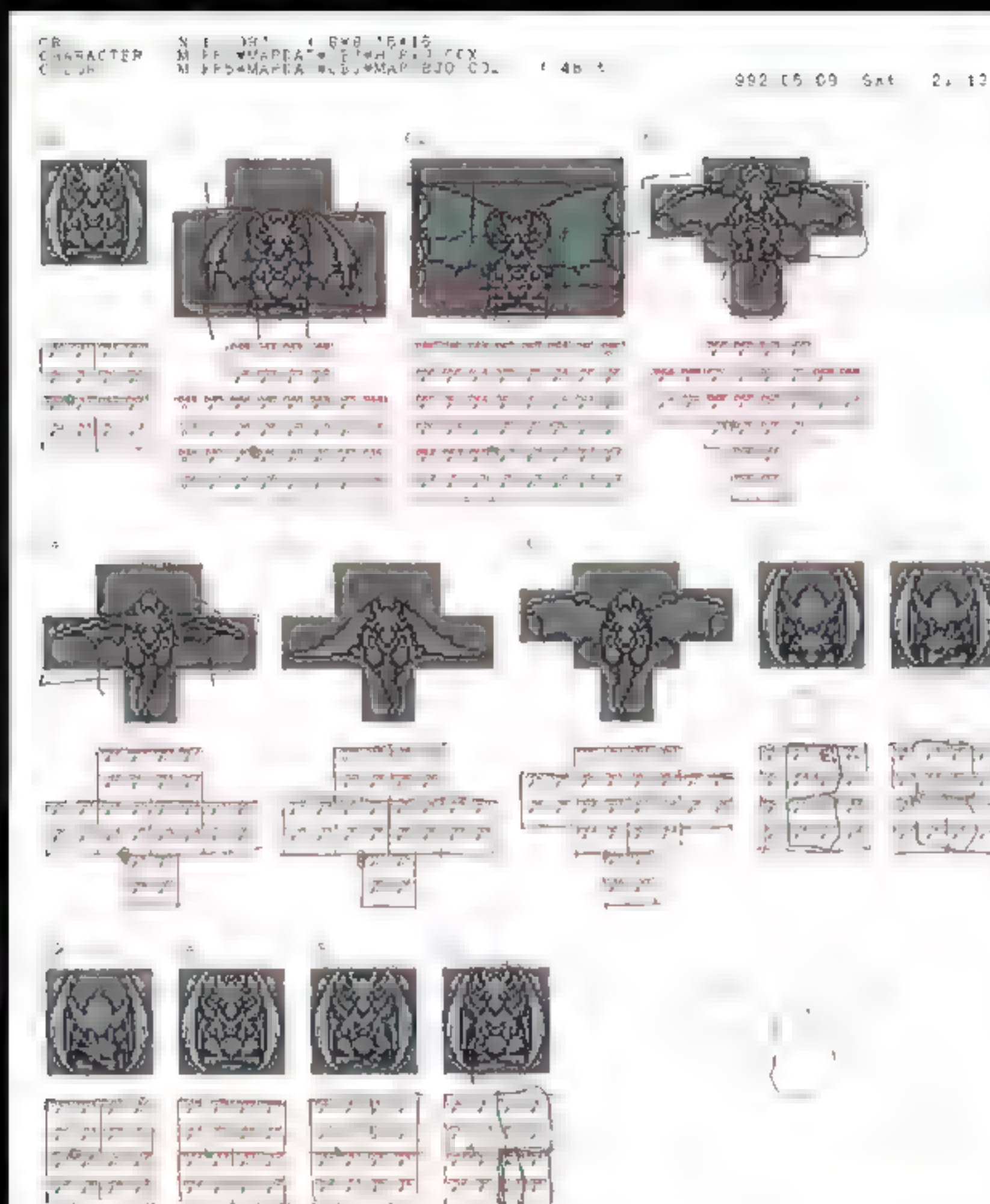
フィールド用のドット絵

フィールドで使われる、人物、物体、エフェクト、フキダシなどのドット絵。ドレス姿のファリスや、しばられたバッツ、レナ・ガラフなど、1場面しか出てこないものも網羅されている。



飛竜のアニメーションパターン

ドット絵による、飛竜のアニメーションパターン。どのような動作が必要になるかが事前にリストアップされ、それをもとに右のパターンが作られた。

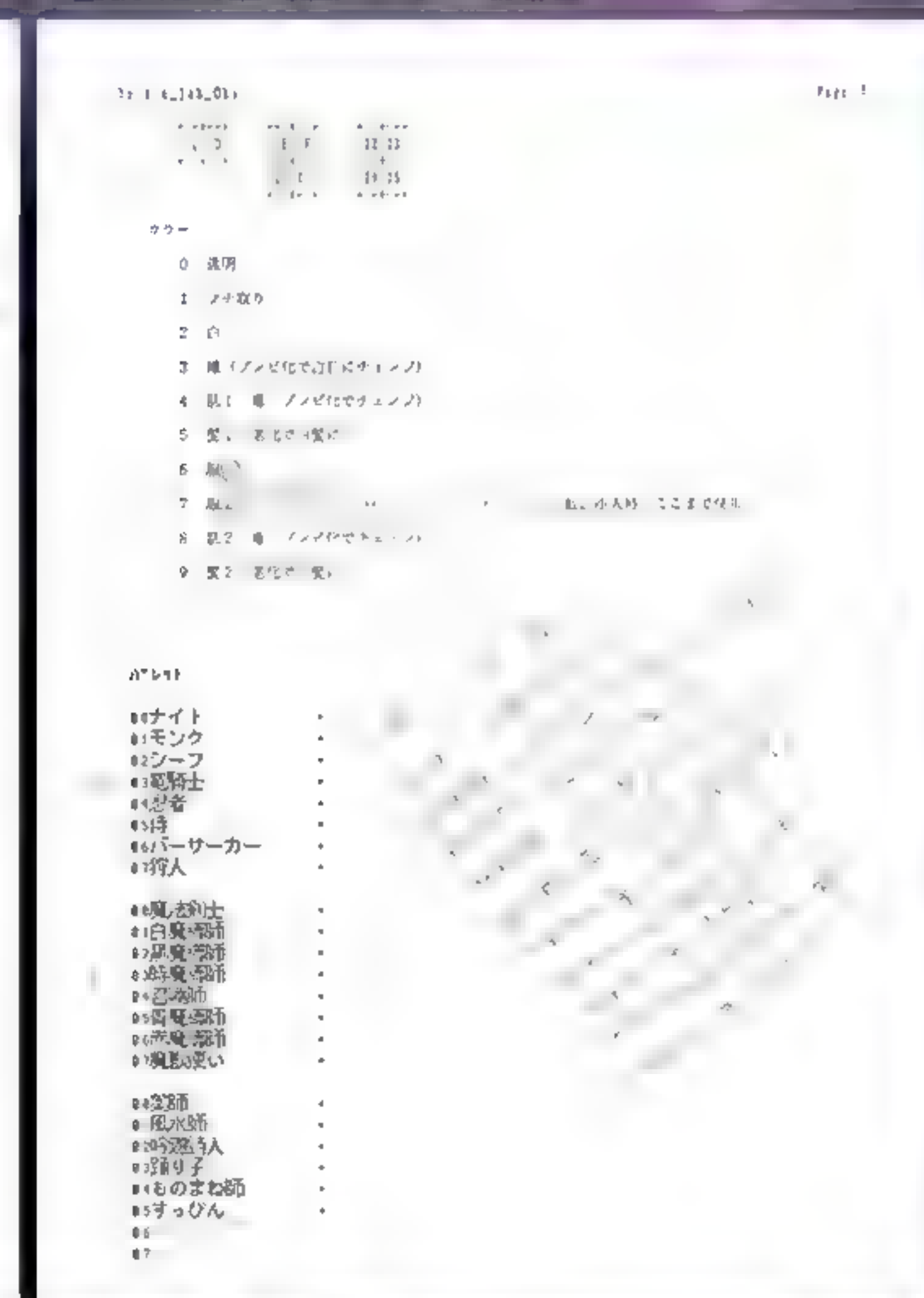
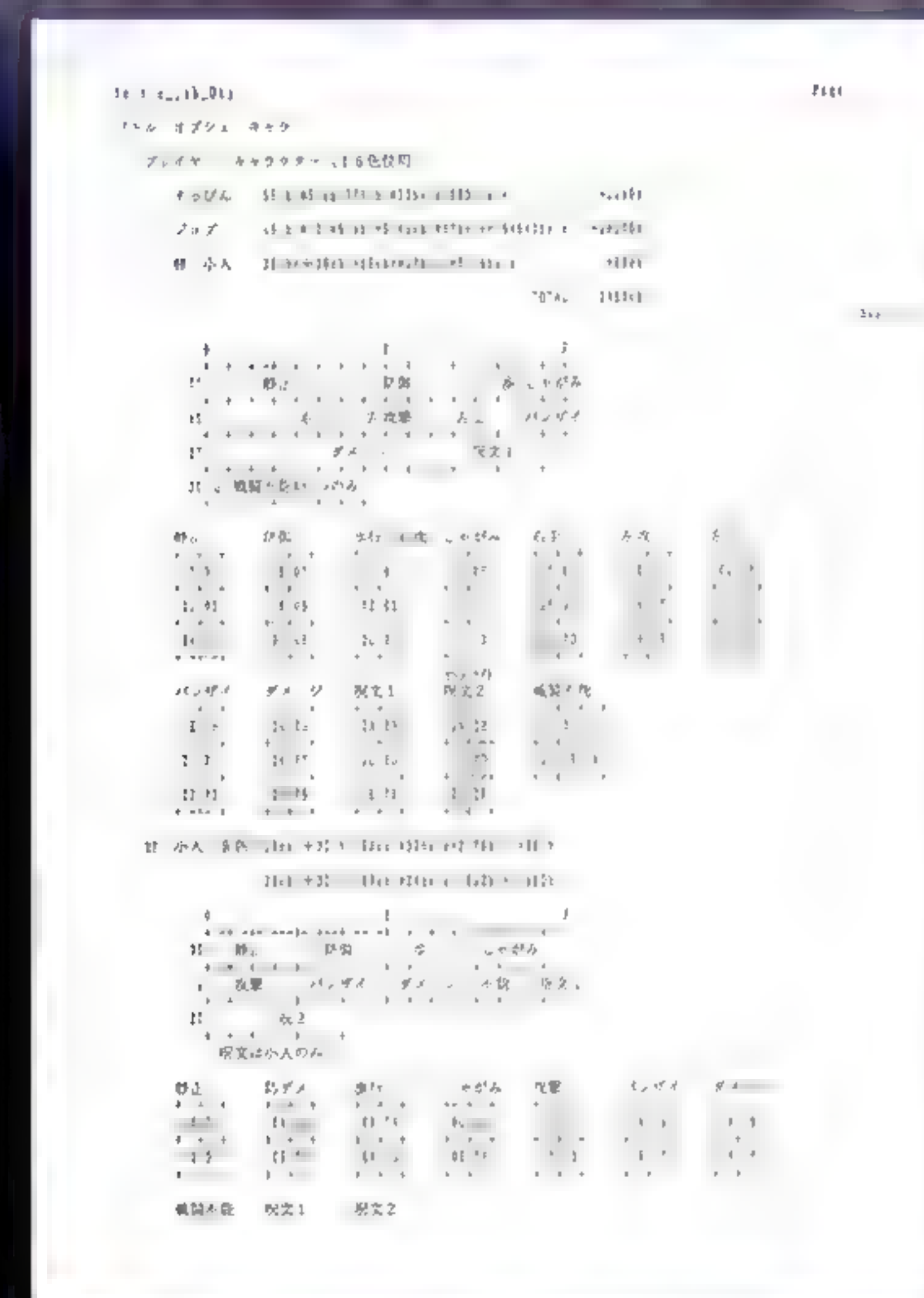


必要なパターンのリスト

- 飛竜のドット
- 飛竜が正面向きで待っている。
 - 空中に浮く。
 - 飛竜が浮いたまま静止。
 - 手前向きに飛入で飛出る。
 - 手前から飛竜が飛入してくる。
 - 飛竜が飛出。
 - 飛竜がうなずく。
 - 飛竜がうなずく飛竜（正面向き）。
 - 飛竜が倒れている（倒れているバグ）。
 - 飛竜が倒れているところまで歩いていく。
 - 飛竜が倒れている（倒れたパターンでリセット）。
- (ENDING) 飛竜が倒れてくっつき、倒れる。そこから下方へスクロール。

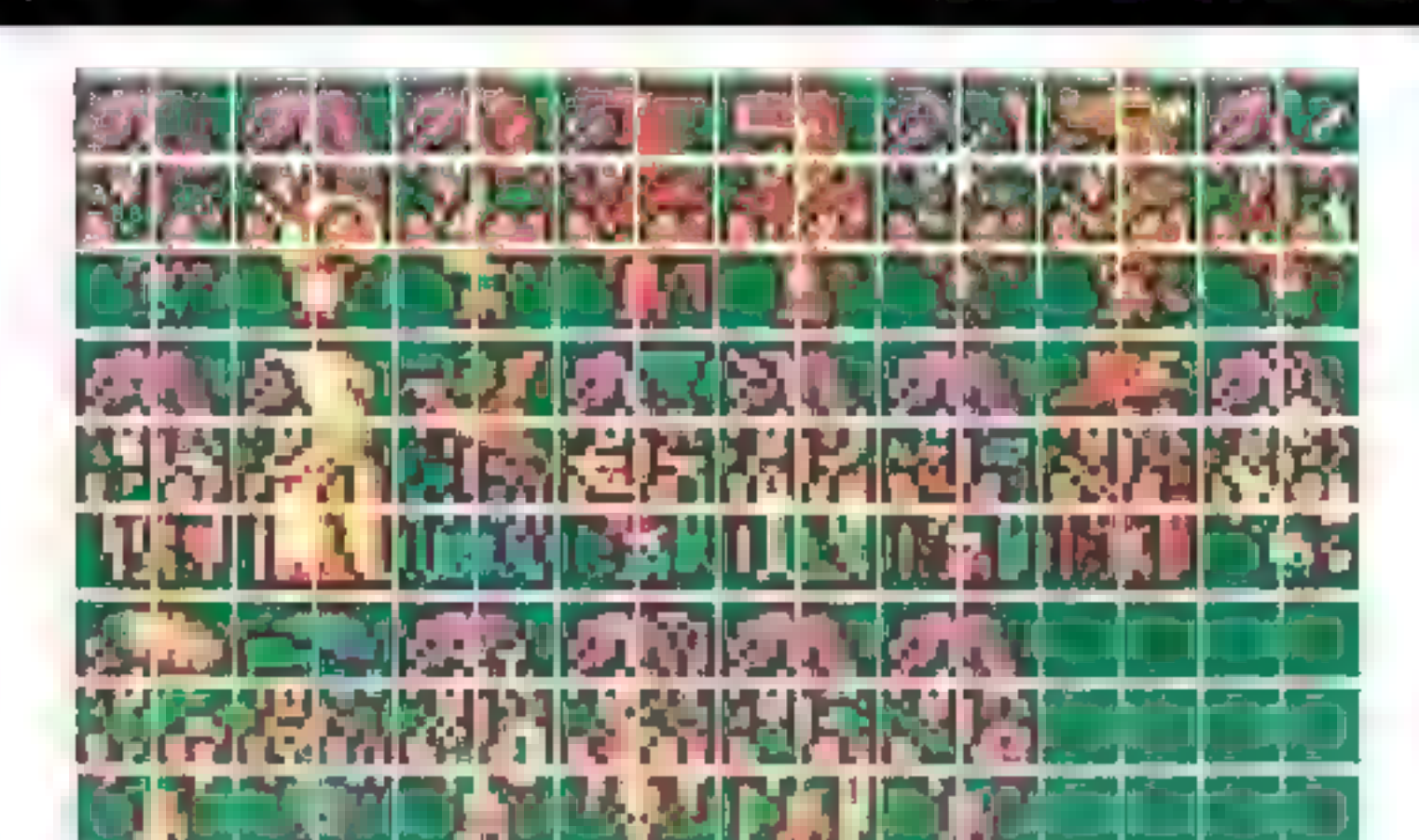
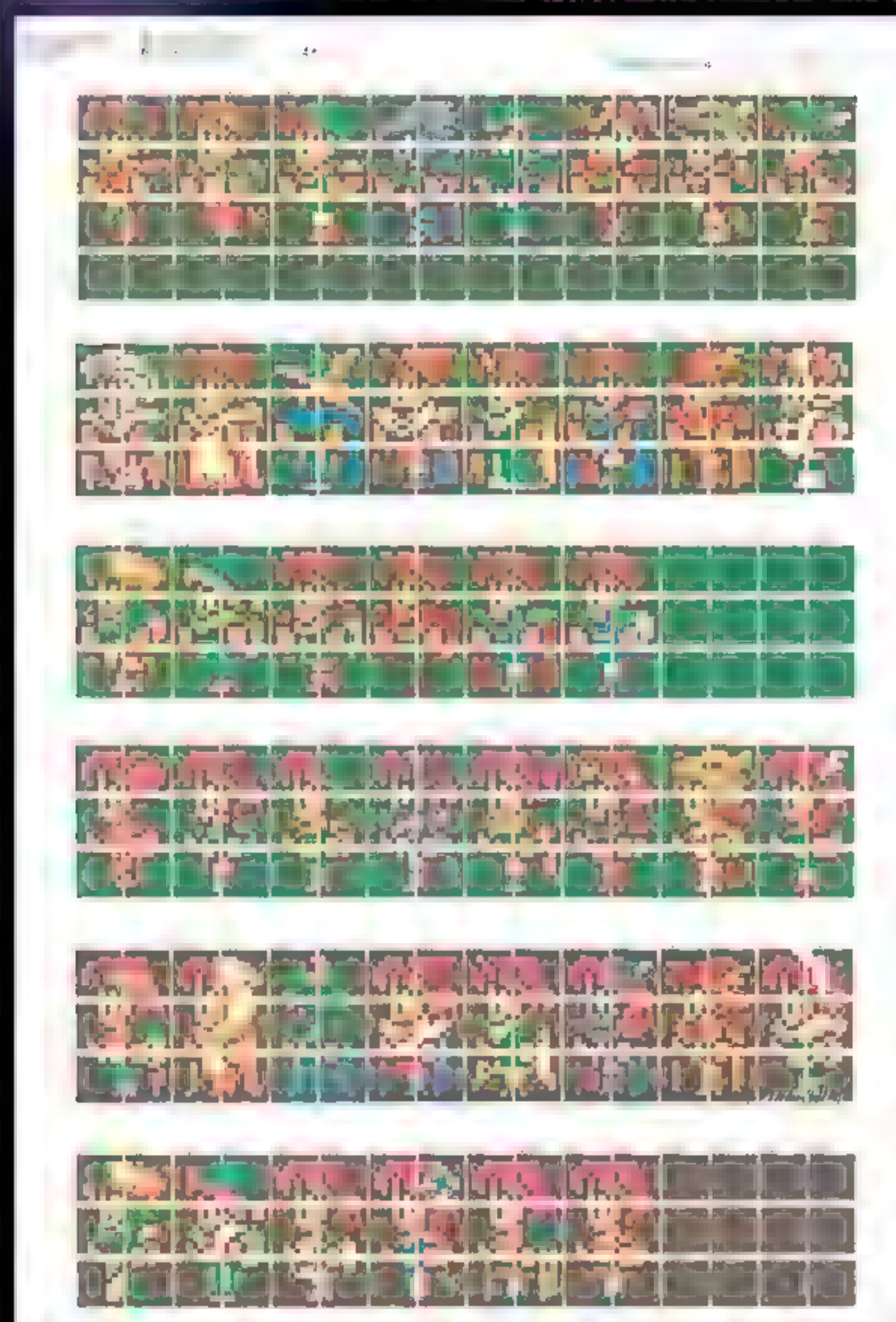
バトル用のドット絵の仕様書

バトル用ドット絵の、プログラムにてのおおまか
いを書きだした仕様書。右下には、ステータス異常が起
生したときの外見の変化についてのメモがある。



バトル用のドット絵 (バッツ、レナ、ファリス)

バッツ、レナ、ファリスの、全ジョブのドット絵。
これまでの作品と同様、8×8ドットのブロックを、
縦3つ×横2つの形で組み合わせた作りになっている。



召喚獣のドット絵

発色のテスト用に出力された、召喚獣のドット絵。オーディンのグングニルの槍は、ゲーム中で投げるものとはデザインが異なる。



その他の開発資料

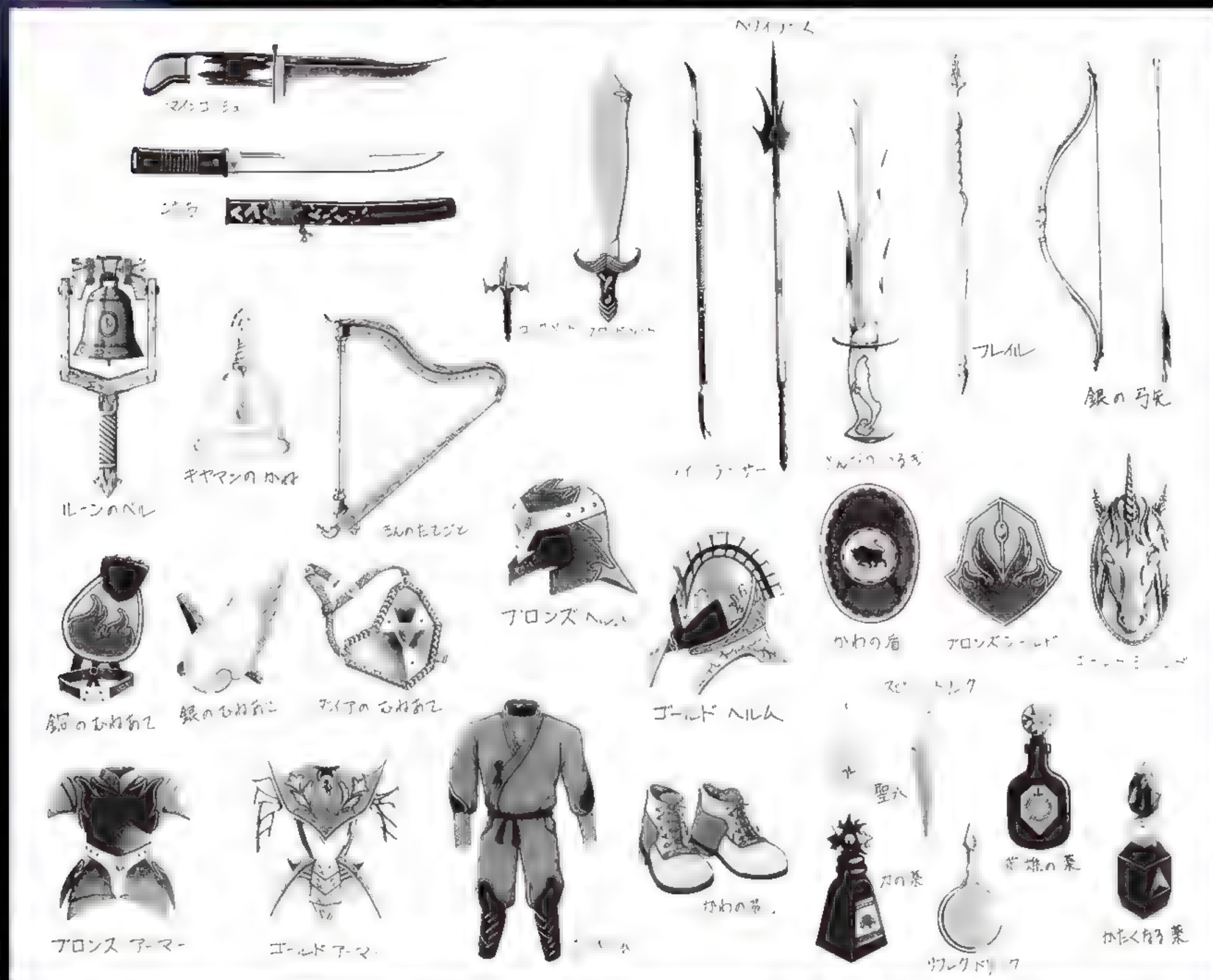


パブリシティ用の
ワールドマップ

『第1世界のイメージイラスト』『FFV』発売前情報のひとつとして公開されたもので、取扱説明書にも掲載されている。

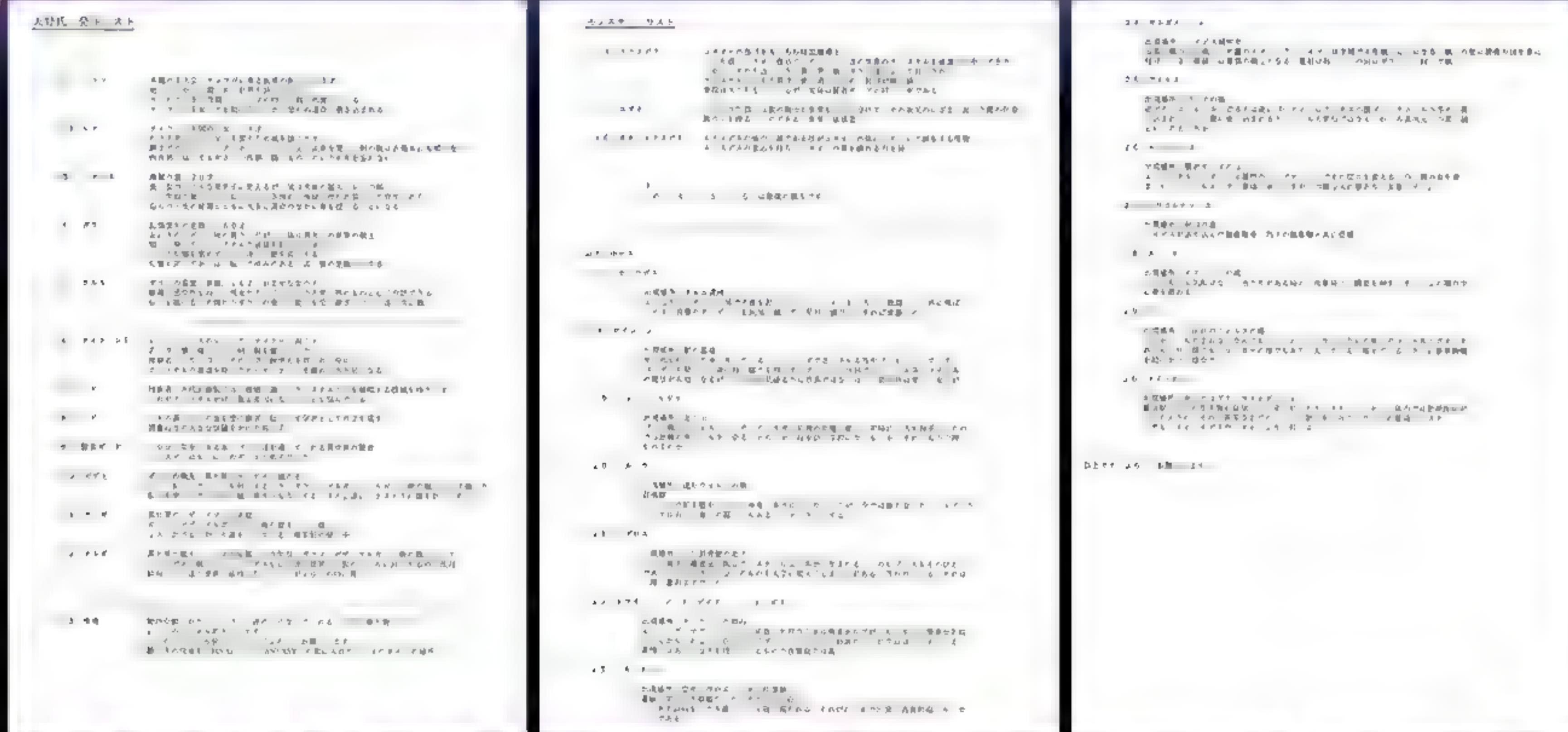
アイテムのイラスト

「F.F.V」発売当時の攻略本用の資料として描かれた、アイテムのイラスト。ここに掲載したもの以外にも、ほとんどの装備品と消費アイテムのイラストが存在する。



大野喜孝氏のデザイン奮闘記

天野喜博氏にデザインが発注されたキャラクターやモンスターの多くは、その後の『ドラゴンクエスト』シリーズでも、エクステラの制作陣といっしょに育った。また、リザードマンとして登場する予定だったケルガーは、最終的には『ドラゴンクエスト』に登場されている。

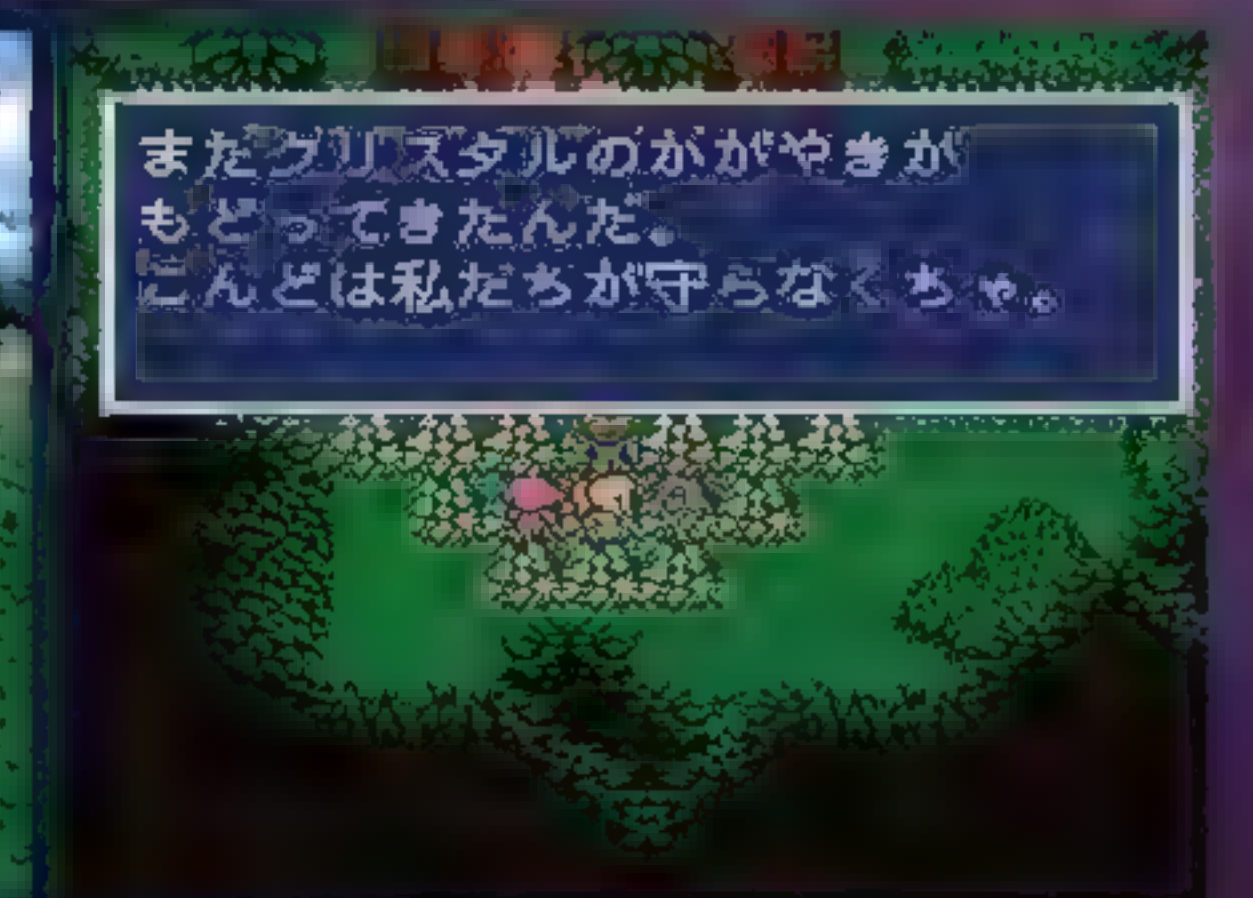
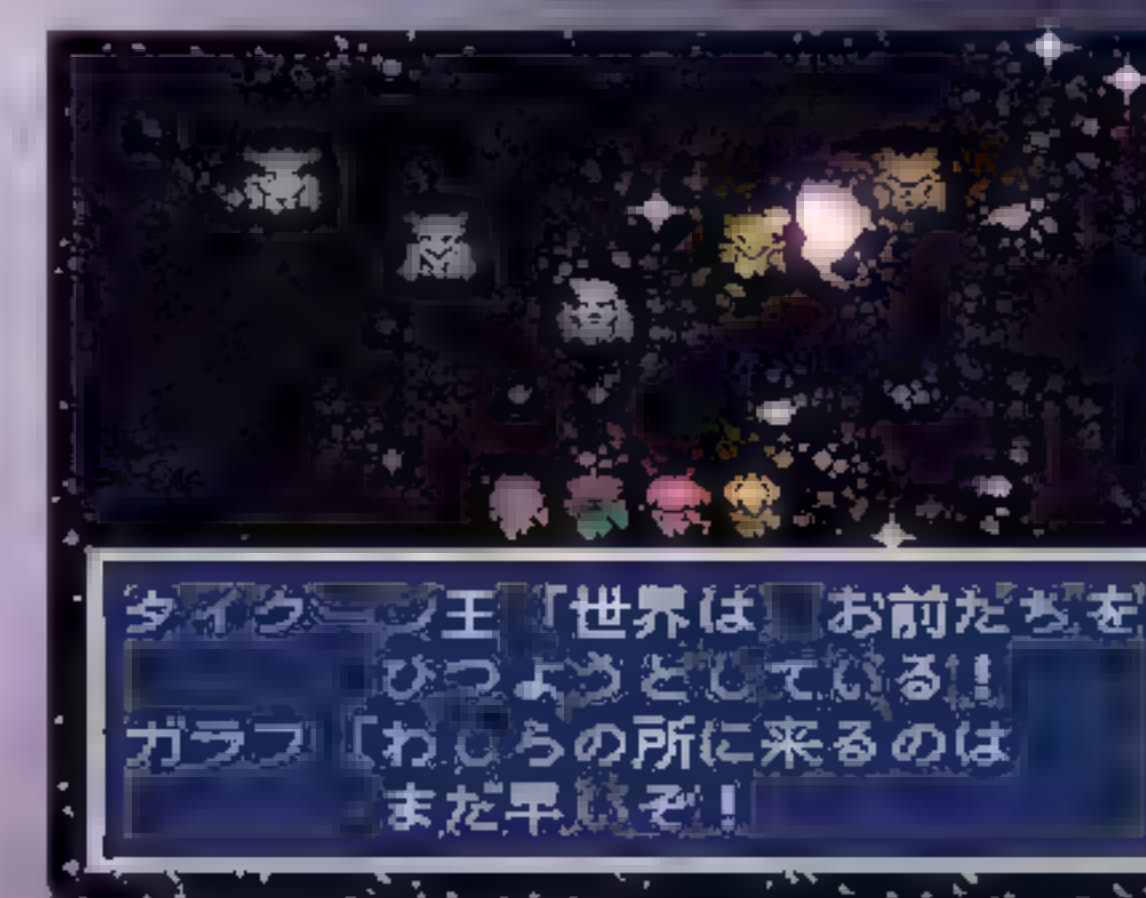
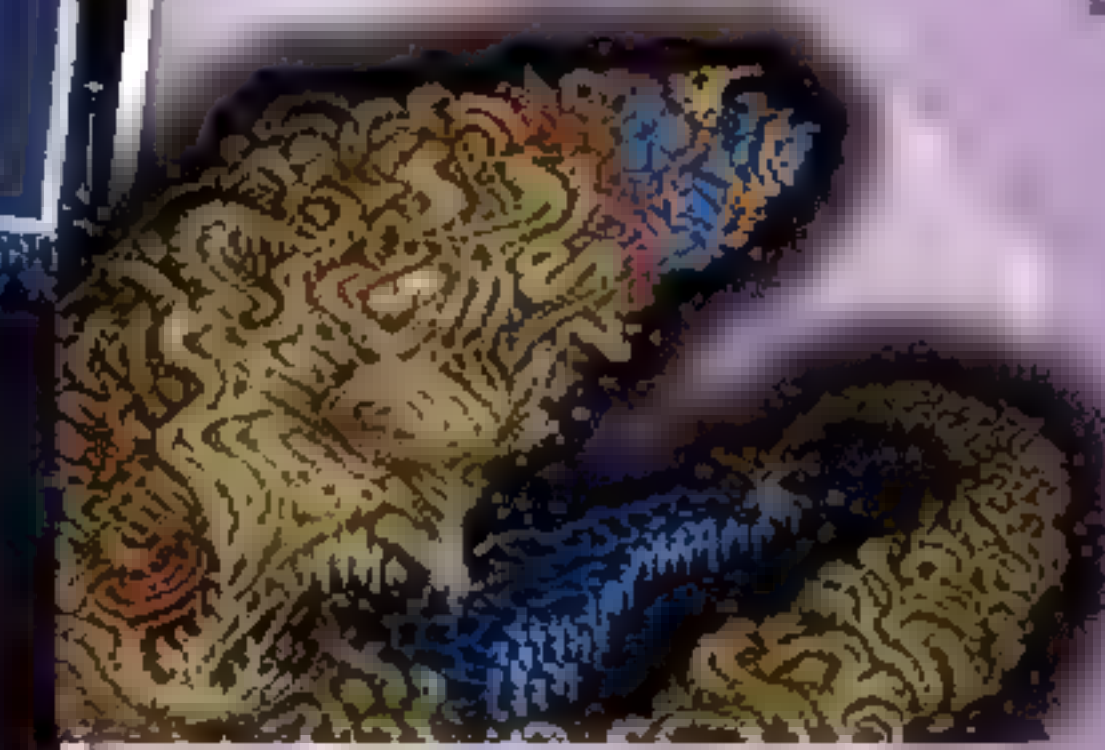
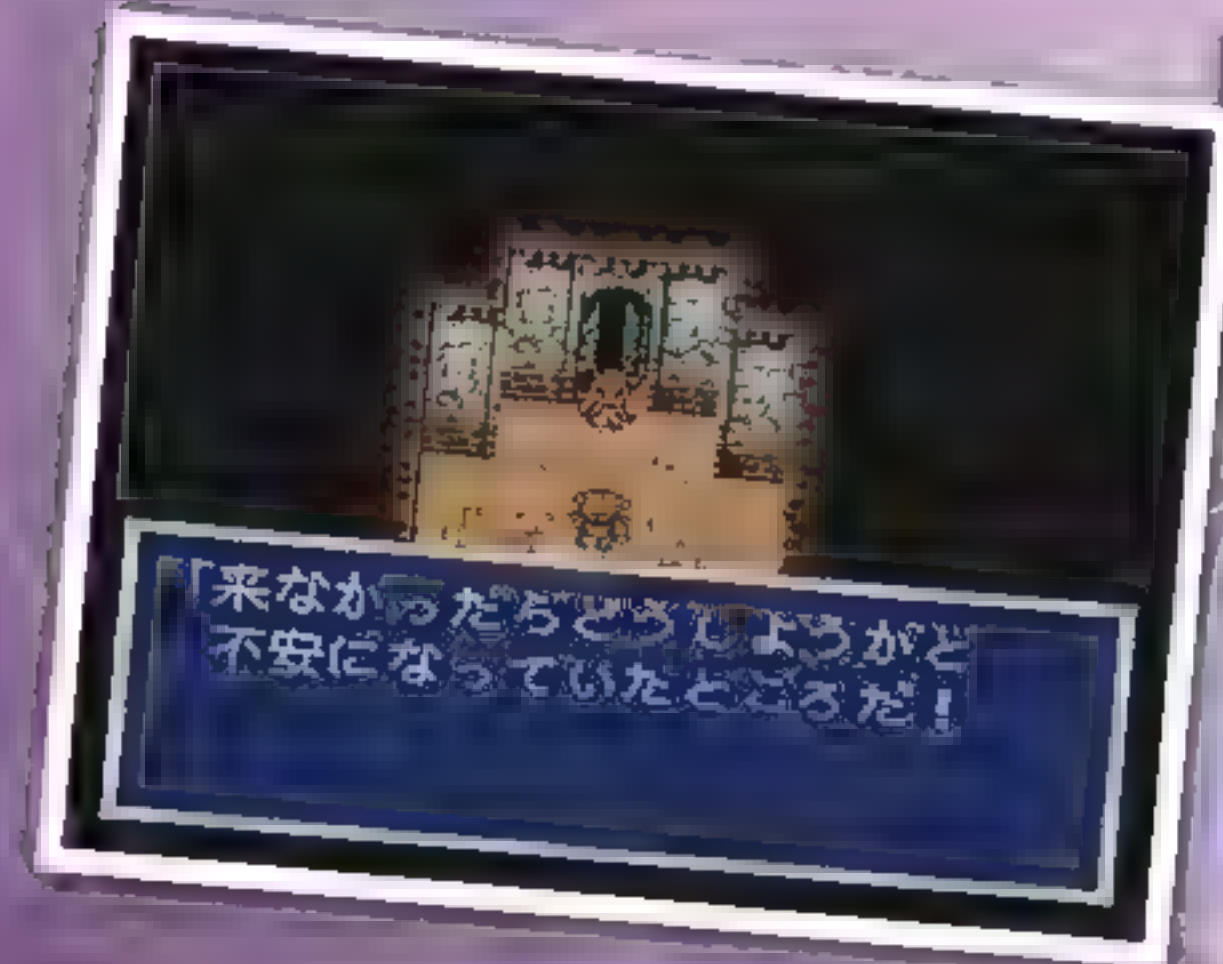
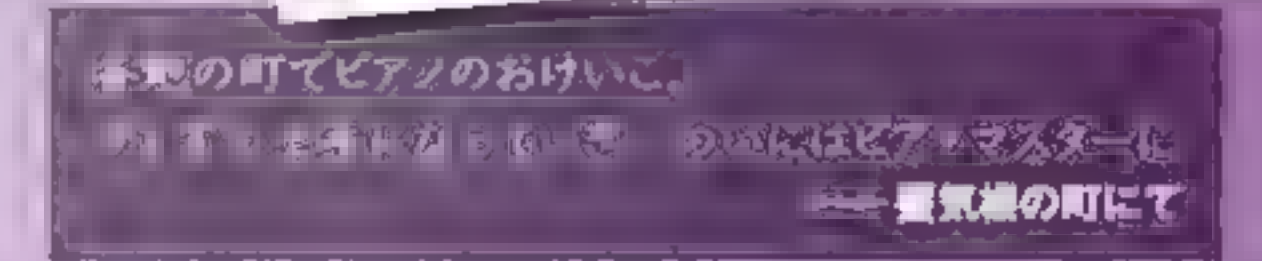
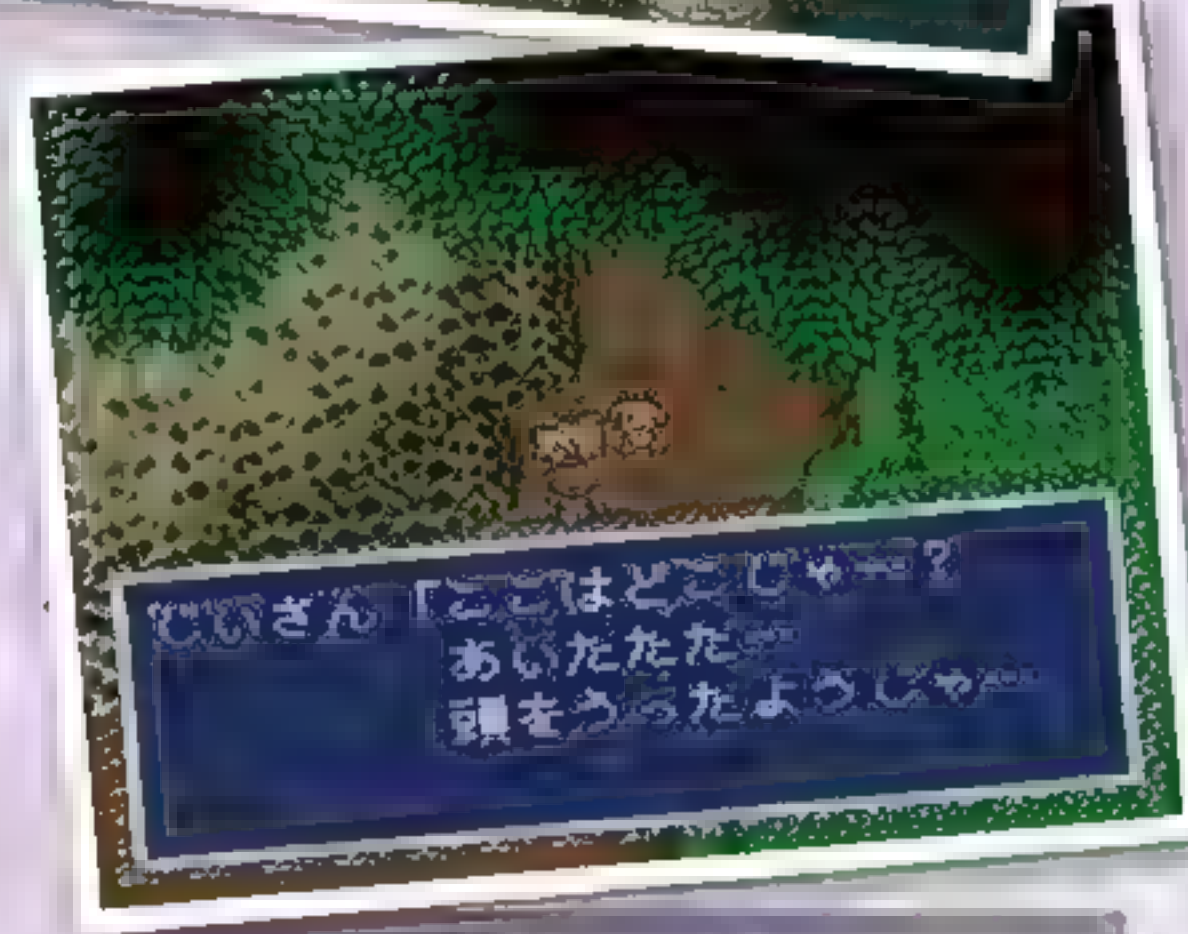
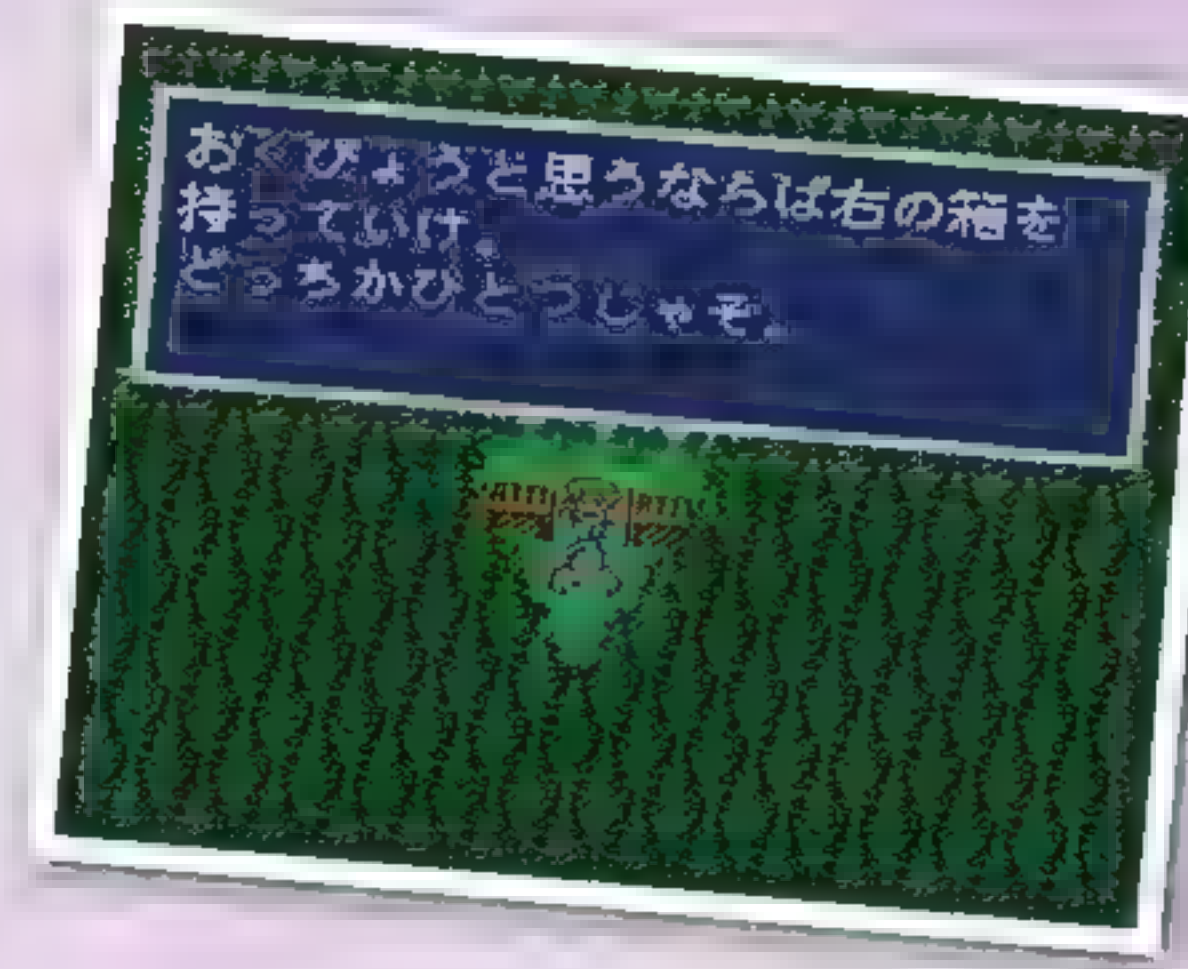


渋谷員子氏によるキャラクターイラスト

オブジェクトグラフィック担当の渋谷貴子氏が描いた、レナ、ファリス、クルルのイラスト。レナは彩色されたイラストもあるほか、ファリスについてはドレス姿も描かれている。



MEMORIES OF FINAL FANTASY V



FINAL FANTASY VI

ファイナルファンタジーVI



SF要素の色濃い世界で展開する群像劇

SFのジャンルのひとつであるチームパUNKを世界設定に取り入れた作品。魔導の力を持つ少女ティナやトレジャーハンターの青年ロックをはじめとした総勢14名の主人公たちの物語が、群像劇として描かれる。バトルで戦うパーティーメンバーを多数の仲間のなかから選択する形式は、以降の作品にも受け継がれた。



スーパーファミコン ファイナルファンタジーVI 発売日●1994年4月2日 価格●11,970円	プレイステーション ファイナルファンタジーVI 発売日●1999年3月11日 価格●5,040円 ※コンビニエンスストアのみで販売	プレイステーション ファイナルファンタジーコレクション 発売日●1999年3月11日 価格●7,140円	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジーコレクション アニバーサリーパッケージ 発売日●1999年3月11日 価格●9,240円
ゲームボーイアドバンス ファイナルファンタジーVI アドバンス 発売日●2006年11月30日 価格●5,040円	Wii/Wii U (バーチャルコンソール) ファイナルファンタジーVI (スーパーファミコン版) 発売日●2011年3月15日 価格●900Wiiポイント(900円相当)	プレイステーション3/ プレイステーション・ポータブル/ プレイステーションVita (ゲームアーカイブス) ファイナルファンタジーVI (プレイステーション版) 発売日●2011年4月20日 価格●1,200円 ※PS Vitaは2012年8月28日より対応	プレイステーション (限定版) ファイナルファンタジー 25th ANNIVERSARY ULTIMATE BOX 発売日●2012年12月18日 価格●35,000円 ※スクウェア・エニックス e-STOPEのみで予約限定販売

IMAGE ART



『街』
魔導アーマーに乗ったティナ
(SFC版パッケージイラスト)

オペラ劇場



『アーマー』

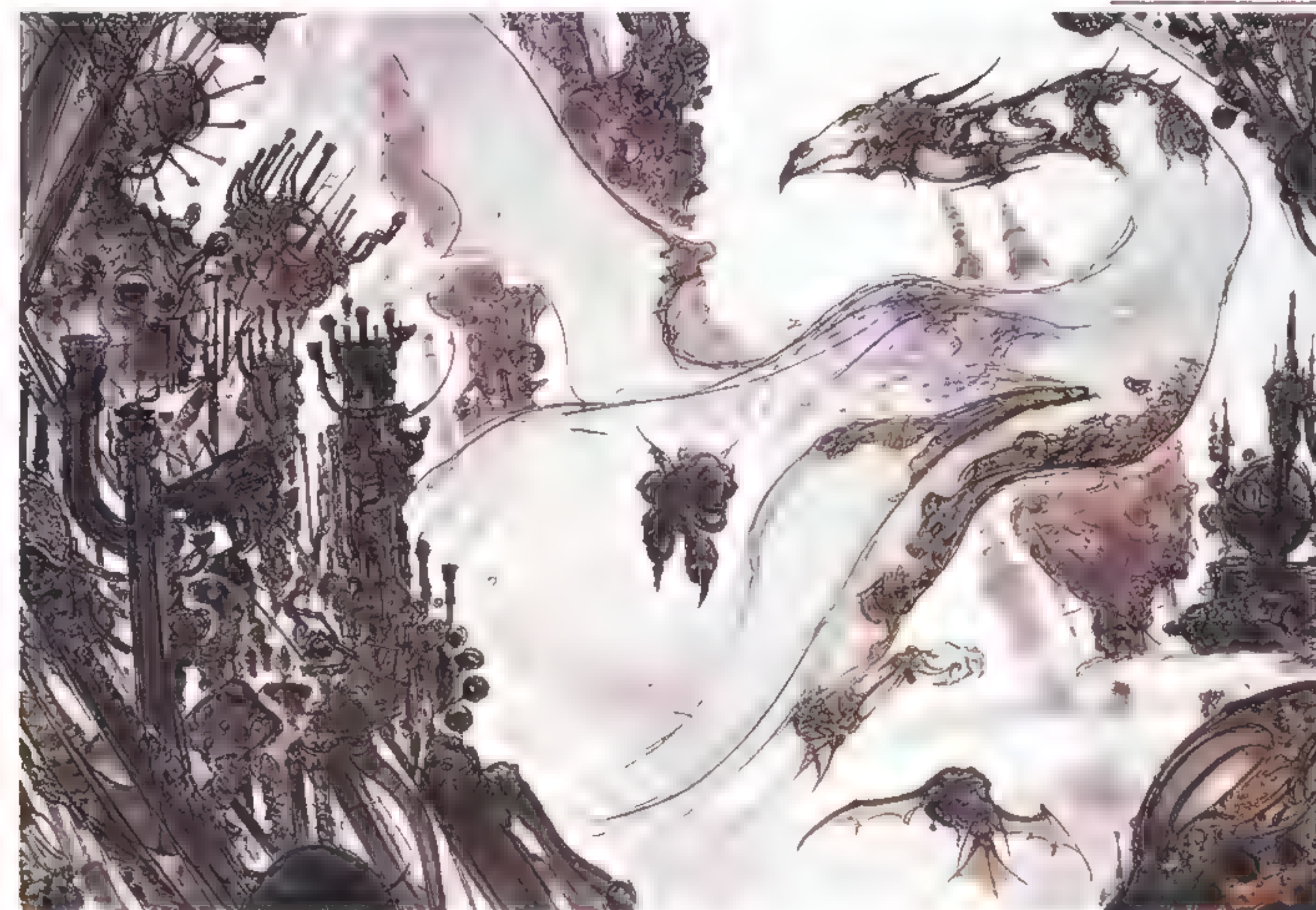
魔導アーマーに乗ったティナ



『瓦礫の塔』

『魔と文明と』

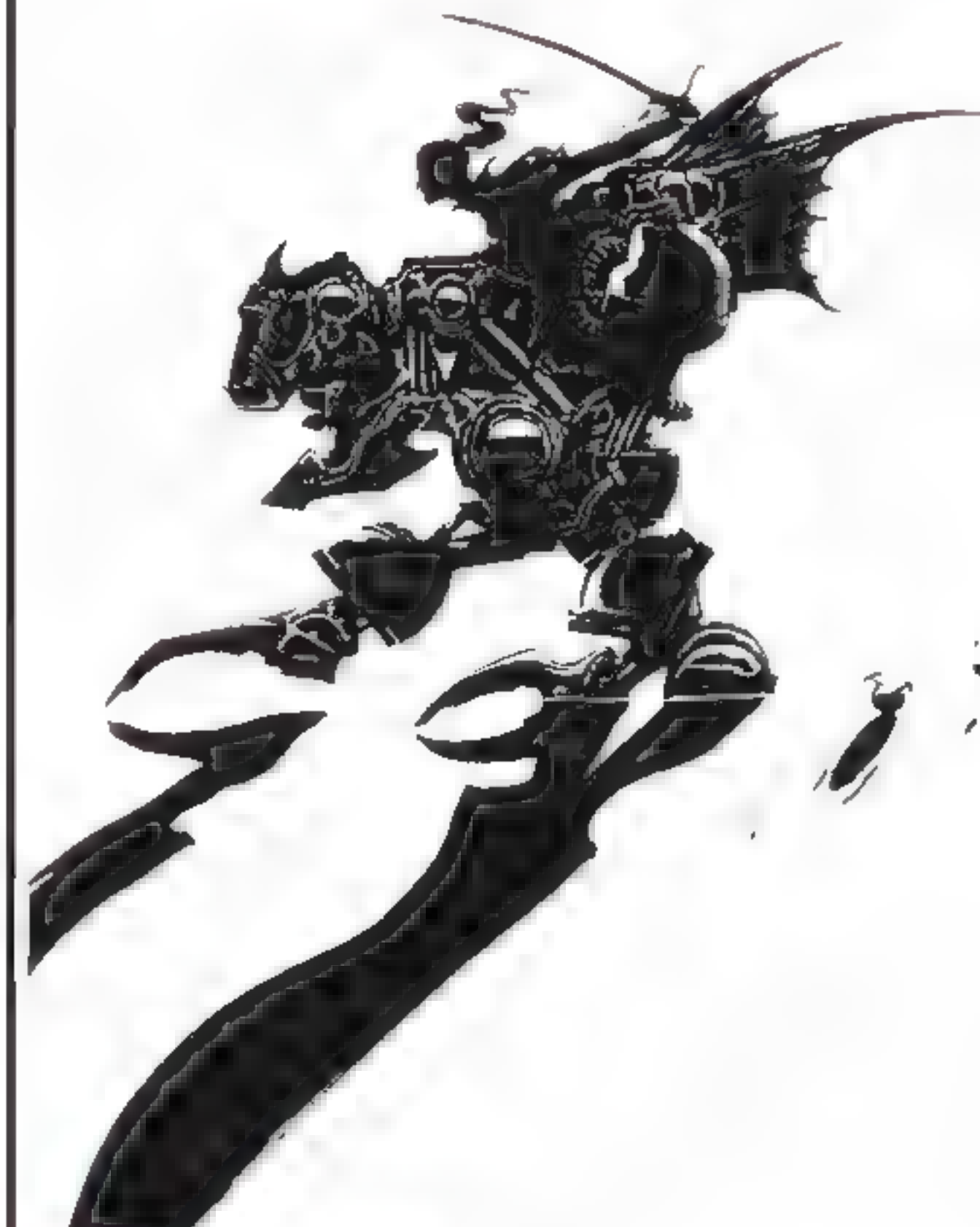
イメージイラスト





『魔導の都』

魔導アーマーで街なかを進むティナ



魔導アーマーに乗ったティナ
(タイトルロゴ用イラスト)

魔導アーマーに乗ったティナ



イメージイラスト
(砂漠の城)



『群像劇』

仲間たち

STORY OF FINAL FANTASY VI

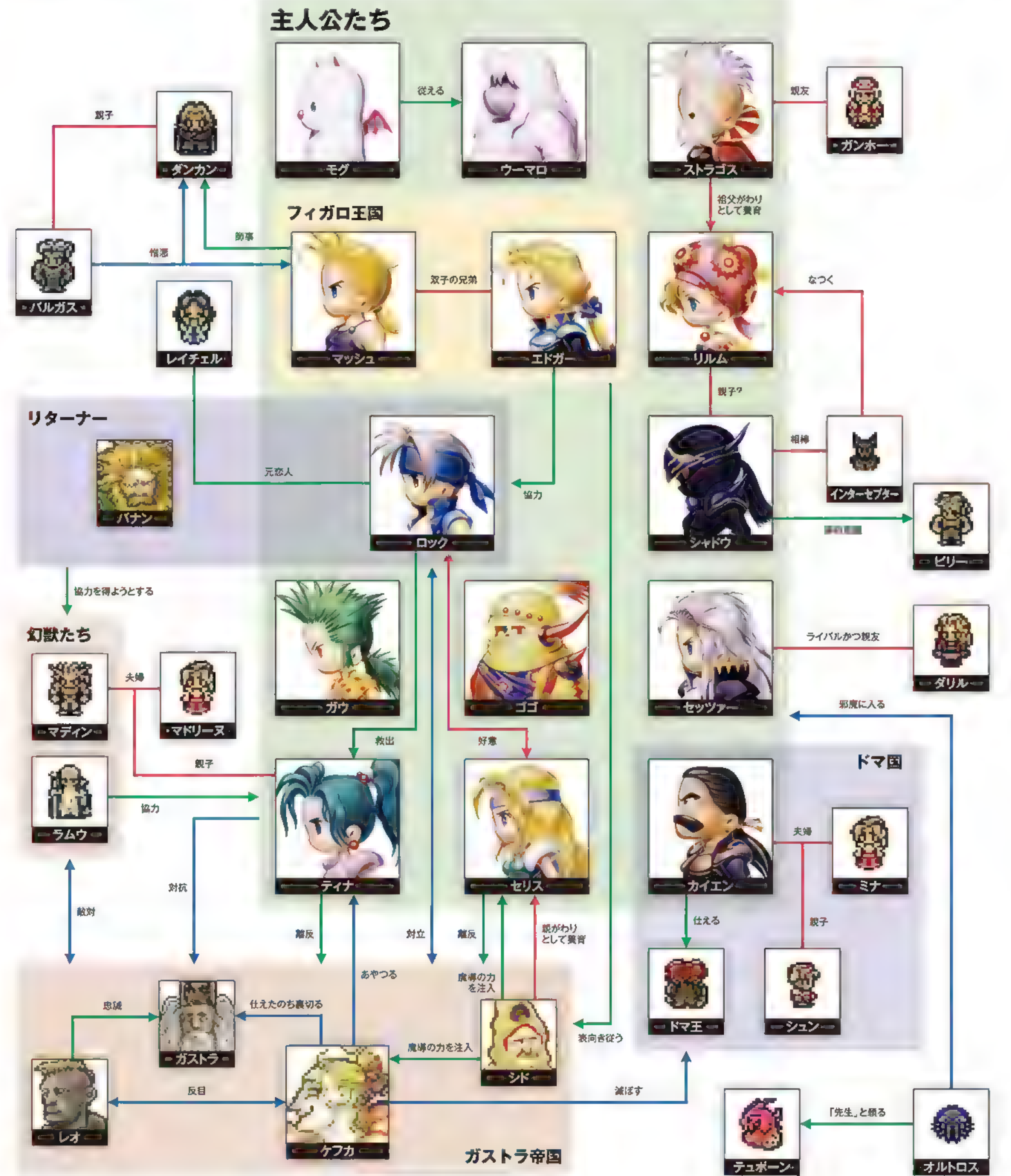
かつて人間と幻獣を結ぶ絆が存在していた時代、人間たちは幻獣の力を借りて戦争を引き起こした。この世のすべてを焼き尽くした「魔大戦」——その終結と同時に幻獣たちは、己の力が人間に悪用されることを恐れて幻獣界へ姿を隠し、彼らが持つ「魔導の力」は人間界から消え去った。

悪夢のような大戦から1000年、ふたたび戦禍が大地を覆う。鉄や火薬、蒸気機関によって復興をとげた世界において、世界征服をたくらむガストラ帝国の皇帝が、失われたはずの魔導の力を復活させたのだ。その力で強大な軍隊を組織した帝国は、周辺諸国をつぎつぎと滅ぼしていく。しかし、すべての者が帝国の横暴に甘んじているわけではなかった。世界を守るため、復讐のため、自分の生きる意味を探すため——多くの者がそれぞれの思いを胸に反帝国組織リターナーに身を寄せ、帝国に抵抗を試みる。双方の衝突は、やがて幻獣をも巻きこみ、世界の存亡をかけた戦いへと発展していく。

CHARACTER



※一部の画像はGBA版のもの



Tina

ティナ

幻獣と人間のあいだに生まれた
“愛”を知らない女戦士

▶ Tina Branford ティナ・ブランフォード

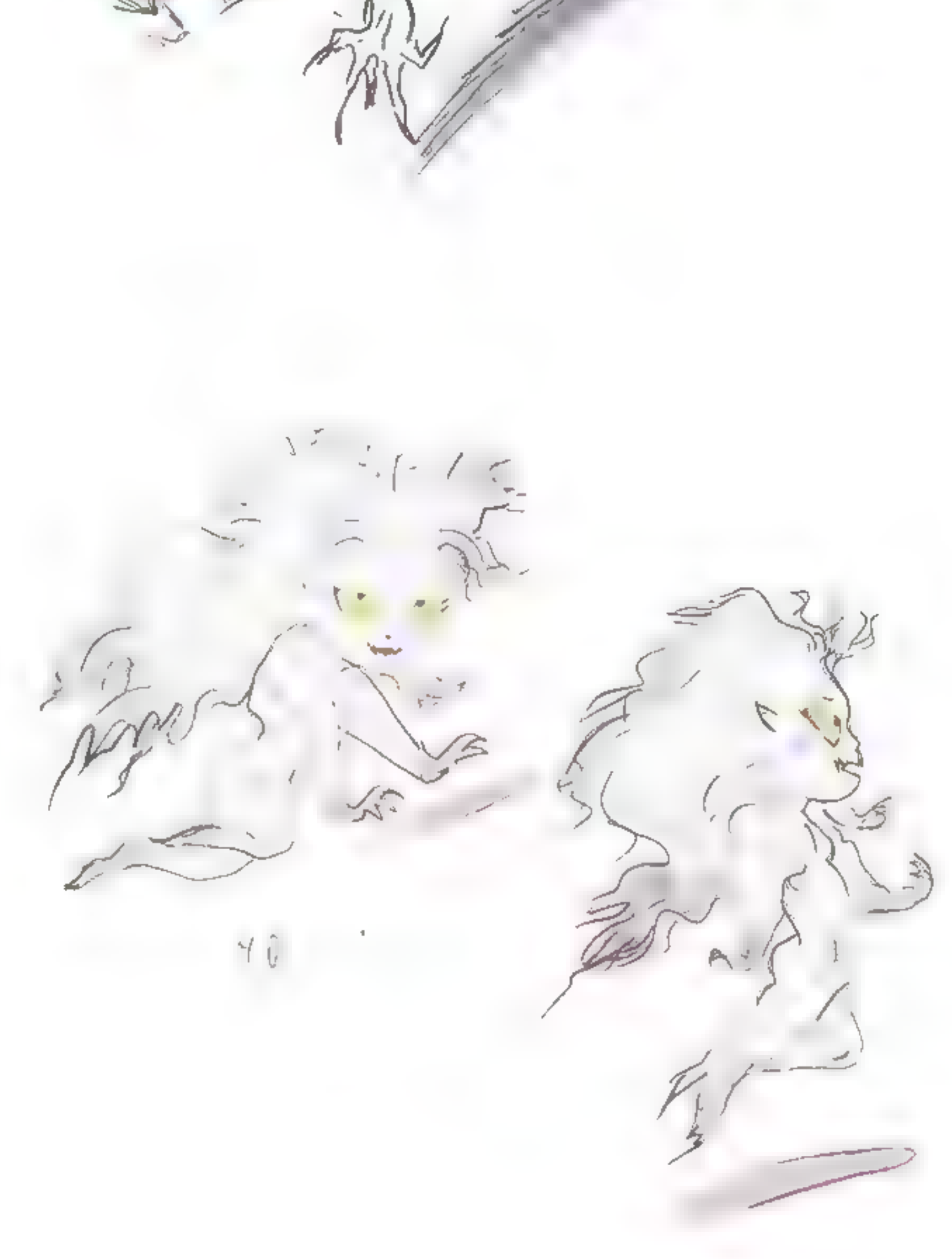


Personal Data

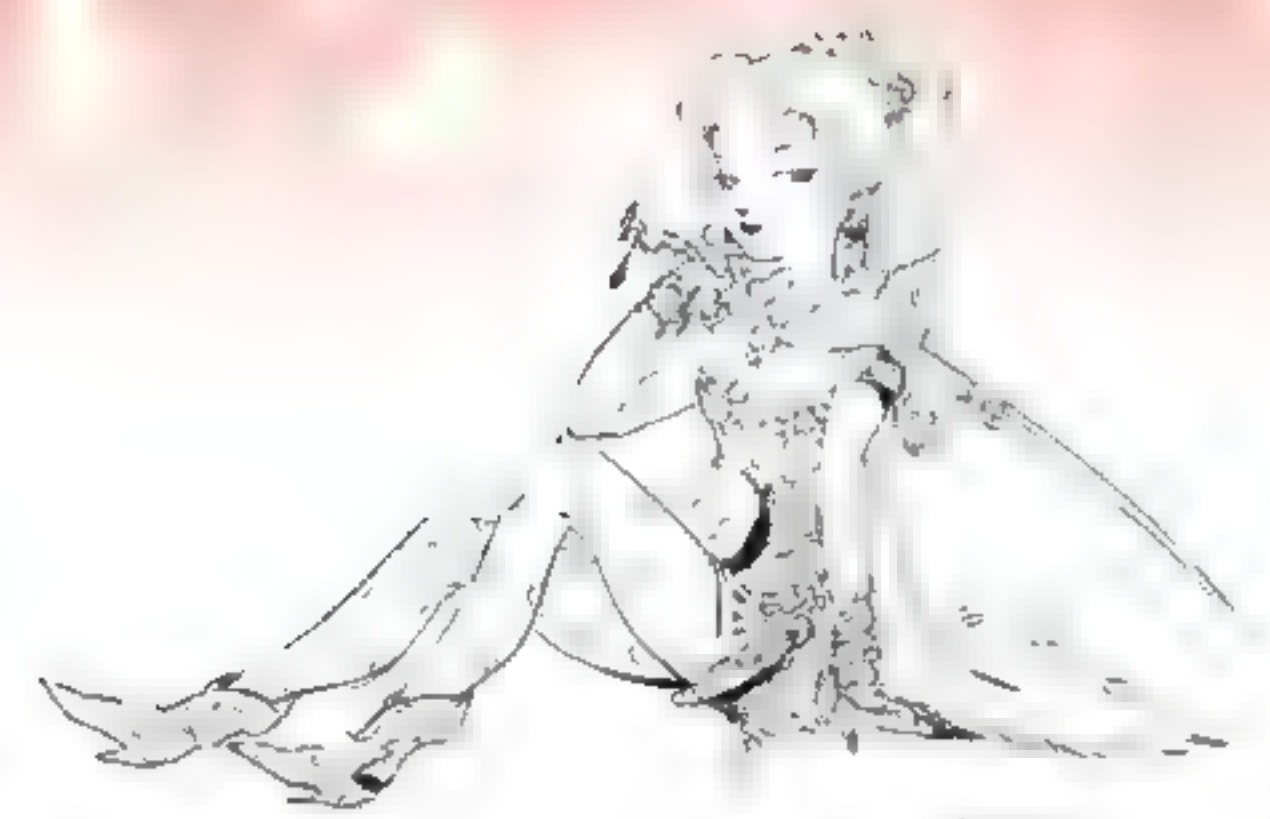
職業	魔導戦士
出身地	幻獣界
年齢	18歳
誕生日	10月18日
星座	てんびん座
身長	160cm
体重	48kg
血液型	不明
宝物	砕けた魔石のかげら
好きな物	動物
嫌いな物	人がいっぱいいる場所
趣味	モーグリをふかふかすること



魔導の力の化身である幻獣の血を引く少女。生まれつき強大な魔導の力を持ち、ガストラ帝国に思考を奪われ、魔導戦士として利用されていた。ロックに助けられて自由の身となり、反帝国組織リターナーに協力することに。帝国の魔導士ケフカのせいで世界が崩壊したのち、子どもたちと暮らすなかでそれまで知らなかった感情——“愛”に目覚め、彼らのためにも世界を守ろうと決意していく。



未採用のデザイン



Memorial Words

「そうなのね……普通の女の子なら、
その言葉に何かの感情を持つのね。でも、わたしは……」

▶ティナ



「人と幻獣……」

相いれぬものならば私は生まれなかった……

私がやる。私にしかできない！」

——炭坑都市ナルシェ：幻獣を説得する役を引き受け

リターナーのバナンから幻獣との架け橋となるよう頼まれ、当初はとまどっていたティナ。しかし、己が幻獣と人間の愛の結晶であると知ったのは、自分こそがその役を果たすべきだと考えるようになる。

「幻獣と人間が
愛し合えるのなら……」

その子である私と人間とは……

愛し合えるのかしら？」

——轉送船：帝国の將軍レオに悩みを打ち明け
両親のことを知ったティナは、それまで以上に愛について知りたいと強く思いはじめた。レオはそんな彼女の成長を理解者だったが、彼と過ごした時はあまりにも短く……

「でも……私には大事な人はいない……」

——リターナー本部：帝国と戦うのは
大事な人を奪われたからだと言えど、

大切な人がおらず、その者を奪われる悲しみも知らないティナには、ロックのように帝国と戦う明確な理由が見つからない。ゆえに、リターナーに協力を請われてその足を踏む。

「魔法を使えること以外、
何も変わらない人間なのに……」

——サマサの村：ストラゴスから昔の魔導士狩りの話を聞き

いにしへの魔大戦で活躍した魔導士は、その力を恐れた人々に迫害され、辺境へ追いやられたという。魔導の力を持つがゆえに非道な仕打ちを受けてきたティナには、その話が人ごととは思えなかった。

「私、戦える。
みんなの未来を守るため！
そして新しい命を
この世界にはぐくむため！」

——モブリズの村：子どもたちに戦う決意を語って

身寄りのない子どもたちとの日々は、愛する気持ちとは何かをティナに教えてくれた。「愛しい彼らを守る」という新たな目的を見いだし、彼女はふたたび戦場へ立つ。

トランス！

バナンの依頼で氷づけの幻獣とふたたび接触するも、共鳴の結果、魔導の力が暴走。トランスによって幻獣の姿に変身し、いずこかへと飛び去ってしまう。



氷づけの幻獣との感応

あやつりの輪で思考を操作され、魔導アーマーに乗って炭坑都市ナルシェにやってきたティナ。任務は奥地で眠る氷づけの幻獣の確保だったが、自分の身に宿る血ゆえに、幻獣と感応し……

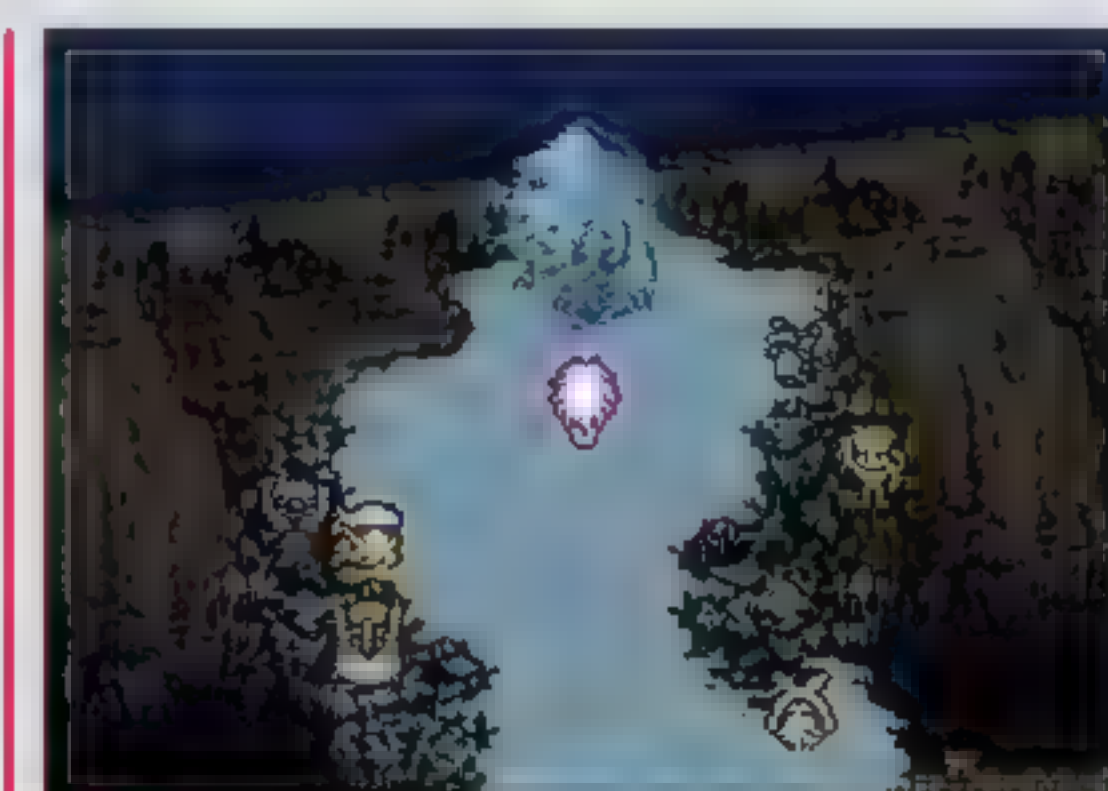
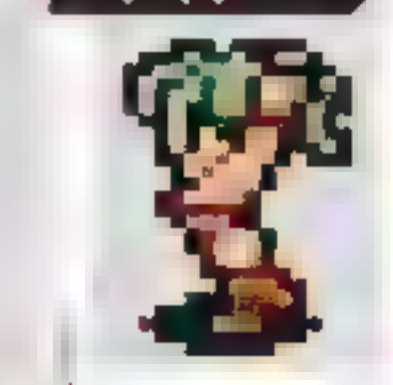


愛を知り、愛のために

モブリズの村の子どもたちと暮らすなか、母性愛めいたものが芽生えたティナ。その感情は戦士としての彼女を一時見失わせるが、それが愛だとわかったのは、子どもたちを守る原動力に変わる。

Memorial Scenes

▶ティナ



明かされた出生の秘密

ソゾの町にてトランス状態とうなされていたティナに、父マティンの魔石が過去を垣間見せる。それはティナの両親——人間の女性マドリヌと幻獣マティンの、種族を越えた愛の記憶だった。

私もまだ……がんばれる

死闘の果てに一行は、魔導の神である三閼神の力を吸収したケフ力を倒すが、それは、この世界からの魔導の力の消失を意味していた。幻獣の血を引くティナも消滅の危機を迎えるものの、長い旅のなかで知った人間としての想いが、彼女の存在を世にとどめる。

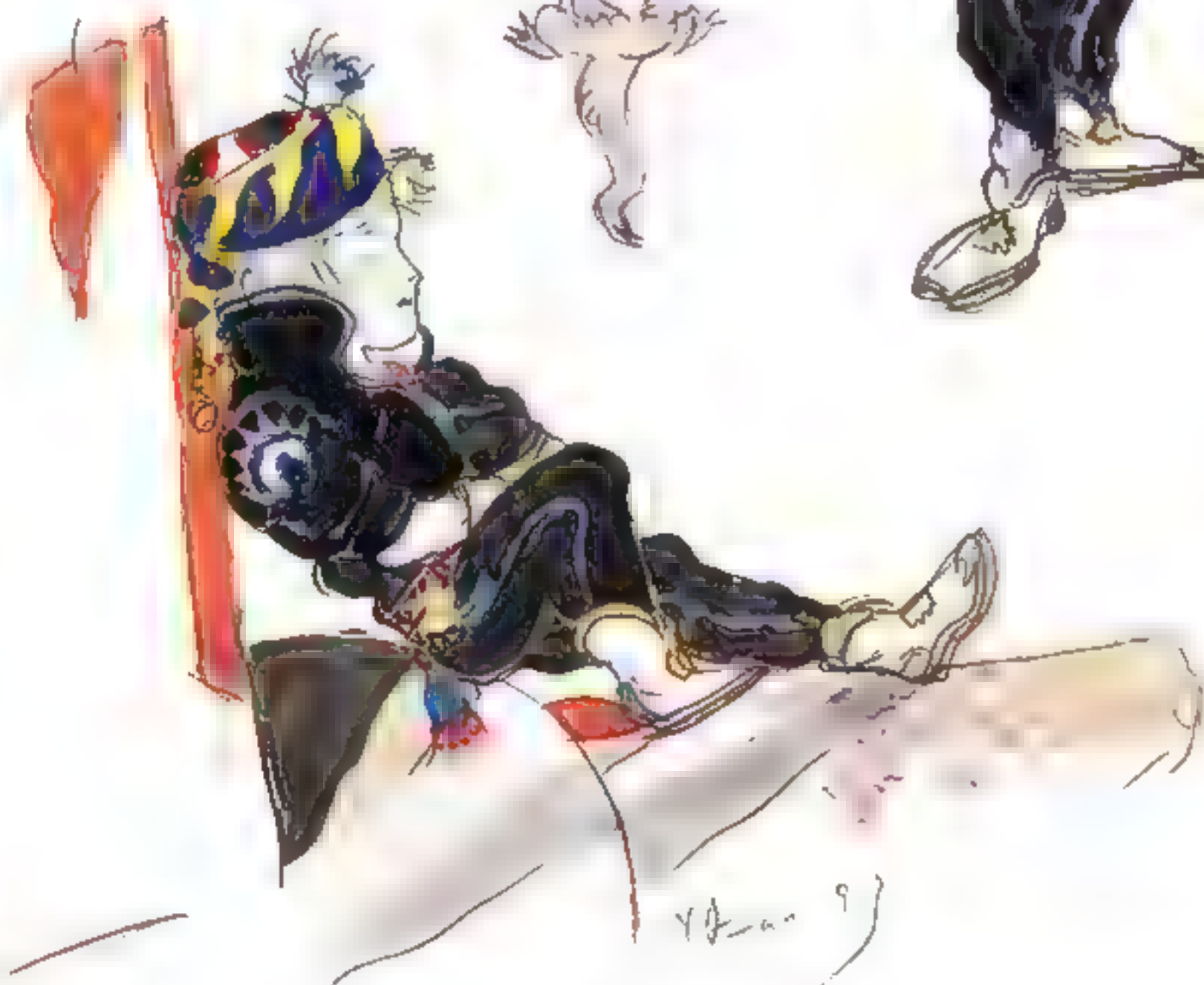
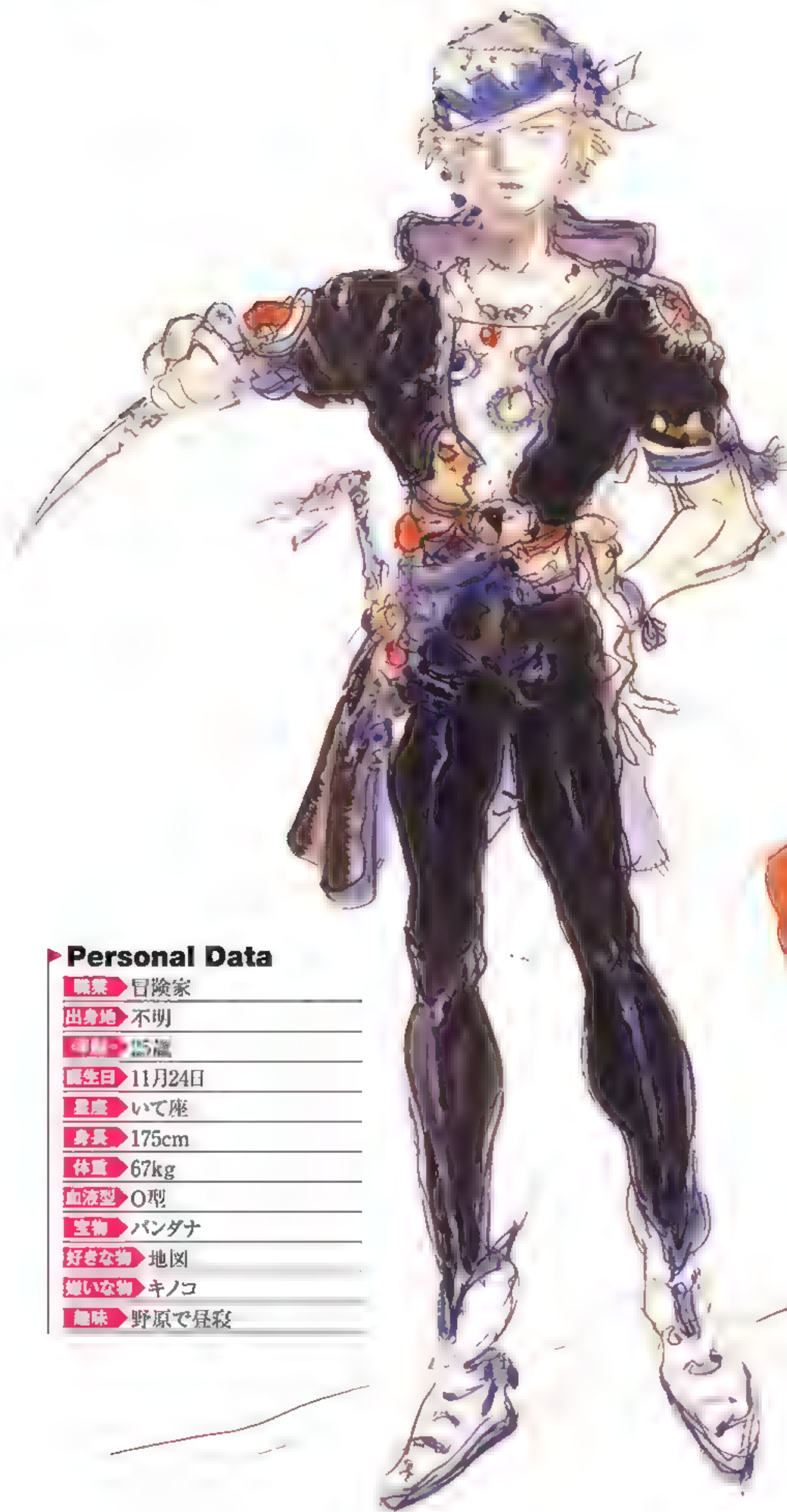


Lock

反帝国組織に身を置きながら
世界を股にかけるトレジャーハンター

ロック

▶ Lock Cole ロック・コール



Personal Data

職業	冒険家
出身地	不明
年齢	15歳
誕生日	11月24日
星座	いて座
身長	175cm
体重	67kg
血液型	O型
宝物	バンダナ
好きな物	地図
嫌いな物	キノコ
趣味	野原で昼寝

古代の秘宝を探す一方で、リターナーの一員としても活動する青年。炭坑都市ナルシェでティナを助けたのをきっかけに、ガストラ帝国との戦いに本格的に身を投じる。過去に恋人を帝国から守れなかった後悔ゆえに、困っている女性を見ると手を貸さずにいられない。帝国の元将軍セリスと互いにひかれ合うも、過去が原因で深く踏みこめずにいたが、秘宝をめぐる冒険に終止符を打つとともに、彼女との未来へ歩き出す。



Lock



Lock



▼未採用のデザイン

Celes

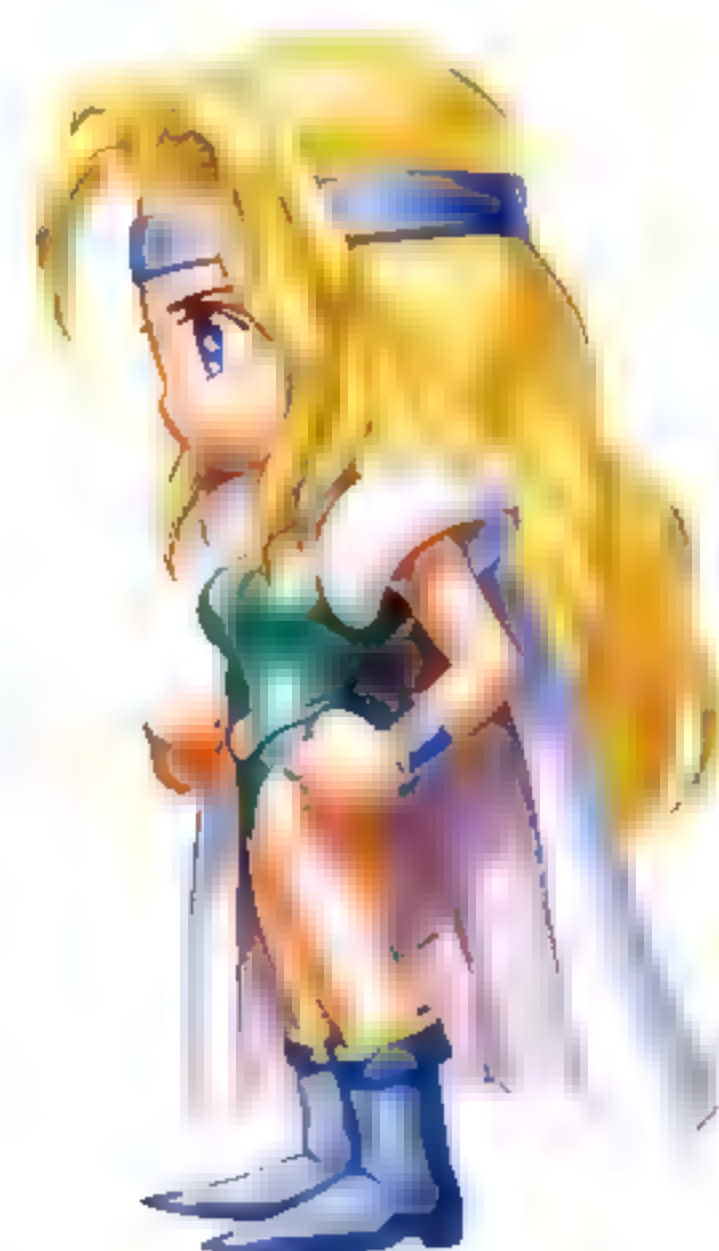
凛としたなかに女性らしい弱さを抱える
元帝国の將軍

セリス

▶ Celes Chere セリス・シェール

Personal Data

職業	ルーンナイト
出身地	ベクタ
年齢	18歳
誕生日	3月10日
星座	うお座
身長	172cm
体重	58kg
血液型	B型
宝物	シド博士に贈られた 「セリス」という名のバラの株
好きな物	アンティーク絵本
嫌いな物	弱い男
趣味	シド博士の温室の世話、 ローズ・トピアリー作り



ガストラ帝国が魔導の力を使って生み出した、美貌の人造魔導戦士。マランダ攻略などで数々の功を上げて「常勝將軍」とうたわれたが、帝国のやりかたに疑問を抱き、反旗をひるがえした。裏切り者として処刑される前日にロックに助けられ、リターナーへ協力することに。ロックとひかれ合ううちに女性らしさに目覚めていき、世界崩壊後は彼への想いを胸に、各地に散った仲間を捜す旅に出る。



Y.O. --- 9)

18- 75



Memorial Words

「ど・ろ・ぼ・う？
俺を呼ぶなら
トレジャーハンター
と言ってくれ！」

——炭坑都市ナルシェ：ドロボウ呼ばわりされて
お宝を探すトレジャーハンターであること
に誇りを持つロックは、泥棒とまちがわれる
のを嫌う。もっとも、変装のために服をはぎ
取るなど、泥棒まがいの行動も実際の。



「私とて軍人のはしくれ。
そう簡単に心を
動かしたりはしない！」

——炭坑都市ナルシェ：ロックにホれるなど
エドガーに言われ

当初はいかににも男勝りの將軍といった雰囲気
で、言葉にもトゲが目立ったセリス。エドガー
の忠告を一蹴するも、結局はこのとき言われた
とおり、ロックに心ひかれていく。

「似てるんだ……
いや、なんでもない。俺自身のためさ」

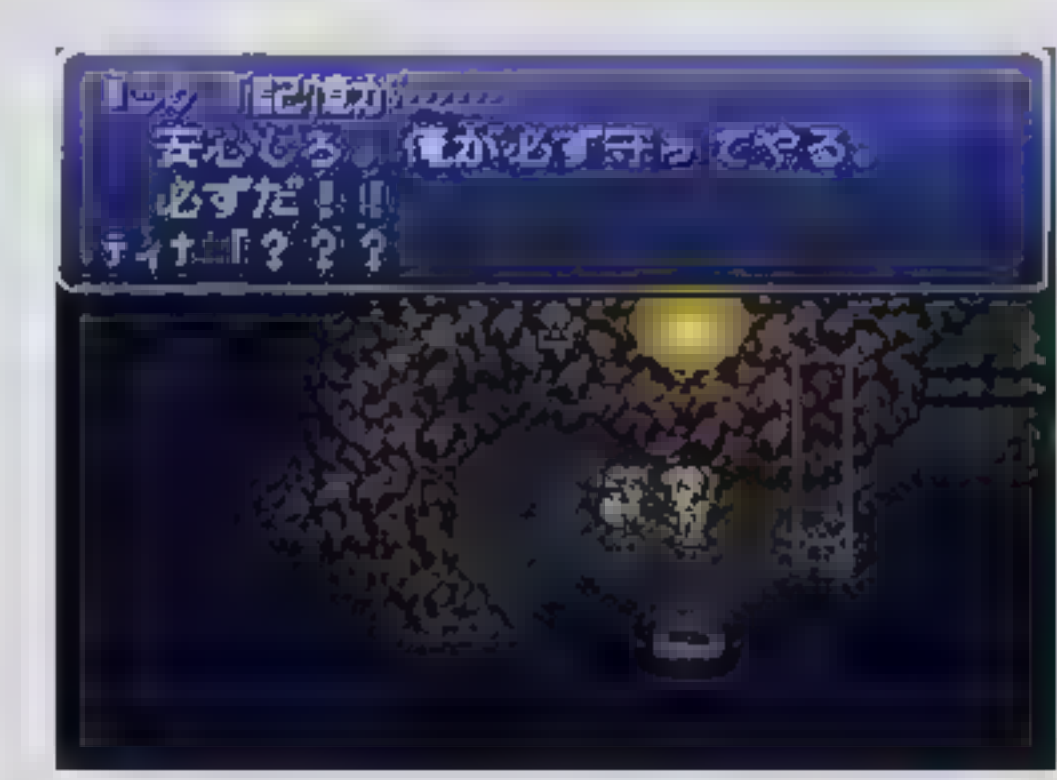
——サウスフィガロ：セリスに彼女を助けた理由を聞かれ
帝国軍からセリスを助けたきっかけは、亡き恋人レイチェル
に似ていたから。だが、セリスと一緒の時を過ごすうち、彼女
を自分の過去とは関係ない特別な女性として愛するようになる。

「だいじょうぶ。
レイチェルが俺の心に光をくれた」

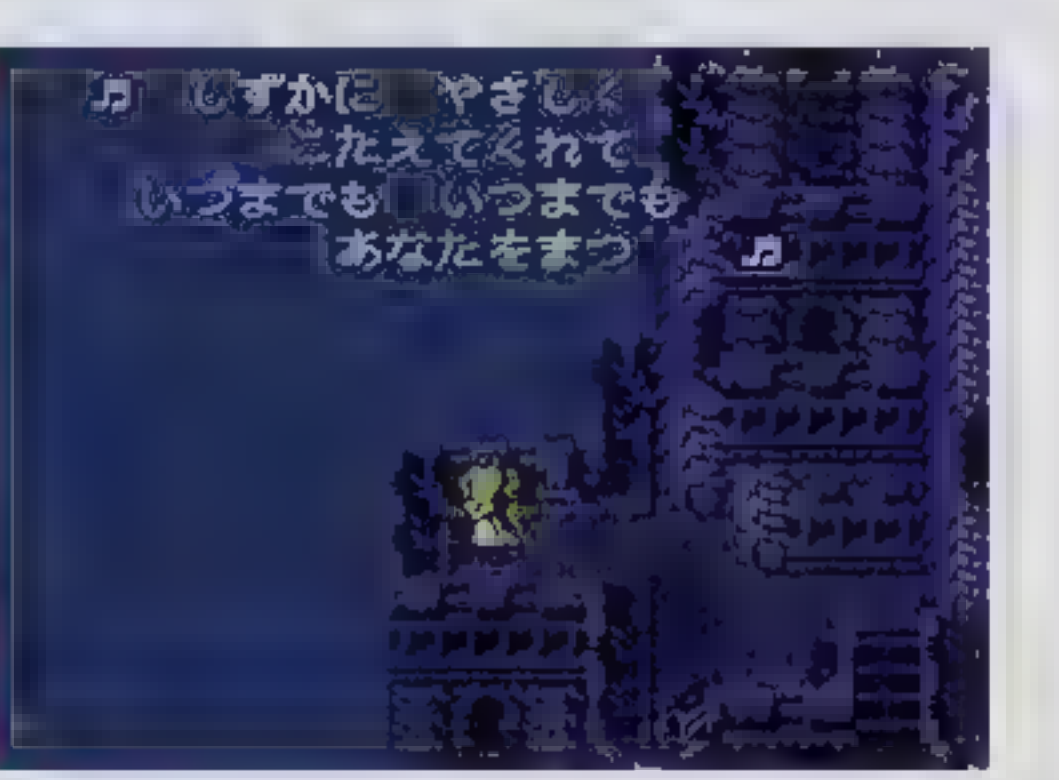
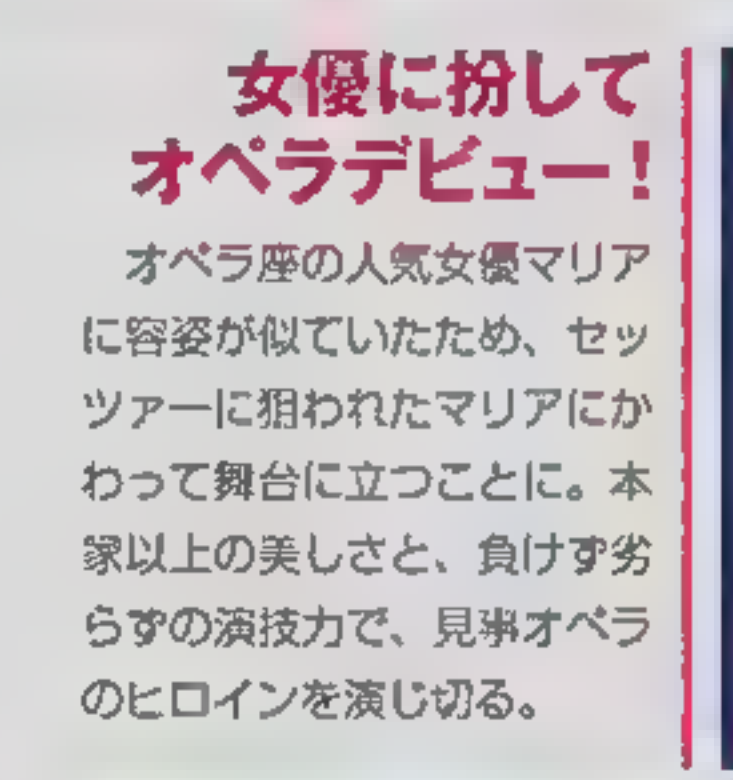
——コーリンゲンの村：レイチェルの言葉を聞いて過去と決別し
フェニックスの秘宝で一時的によみがえったレイチェルは、最後に
ロックの新たな恋を祝福した。その言葉はロックを長年の過去の呪縛
から解き放ち、彼に、セリスと向き合い未来へと進む決意をさせる。

「あの人のかわりなの……私は？」
——オペラ劇場：ロックに遠まわしに告白されるも、
彼の亡き恋人レイチェルのことが脳裏をよぎり
ロックを知るにつれて彼の想いを強めていくが、コーリン
ゲンの村で知ったレイチェルのことが心に影を落とす。ロック
から好意を伝えられても素直に受け取れず……

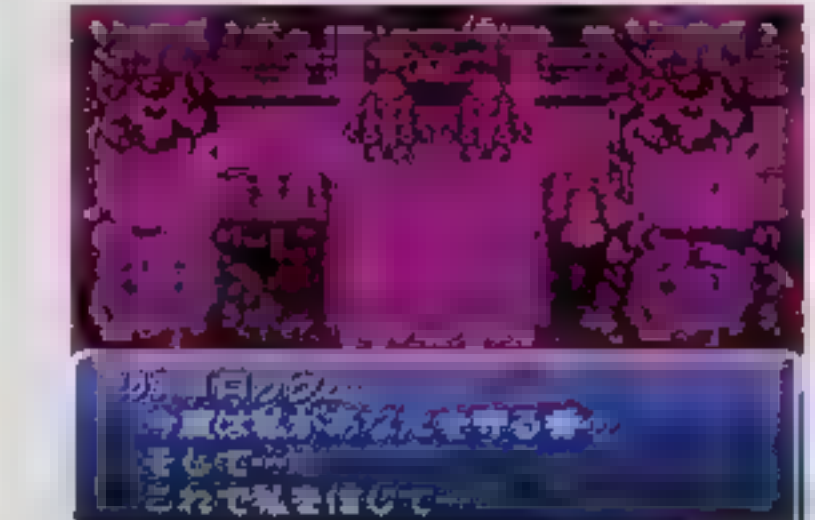
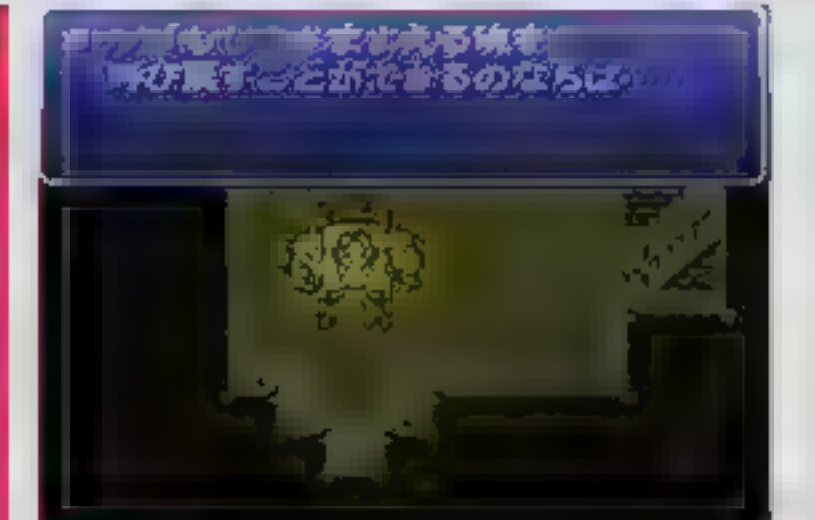
「いかさまも
ギャンブルのうちよね？」
ギャンブラーさん
——ブラックジャック身・両者のコートを着て
セッサーとの賭けに勝つ
自分がセッサーの女になるか彼の協力を取りつけれ
るか賭けた重要な勝負に、エドガーに借りた特殊なコインを
使って勝利。ネタがバレても隠れない、キモのすわったそ
の機知は、セッサーをますます魅了して味方につける。



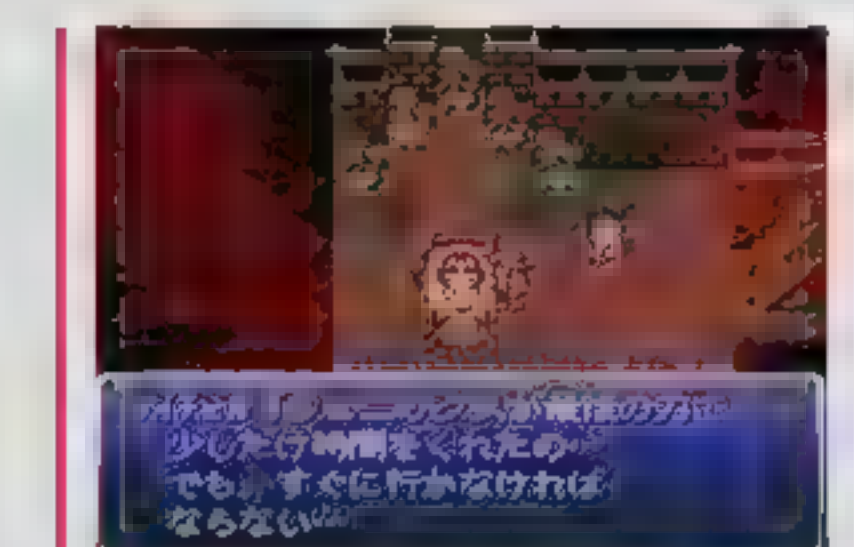
俺が守ってやる！
ティナが記憶を失っている
と知り、「守ってやる」と力強
く宣言。それは、記憶喪失に
なった恋人を守れなかった過
去を持つがゆえ……



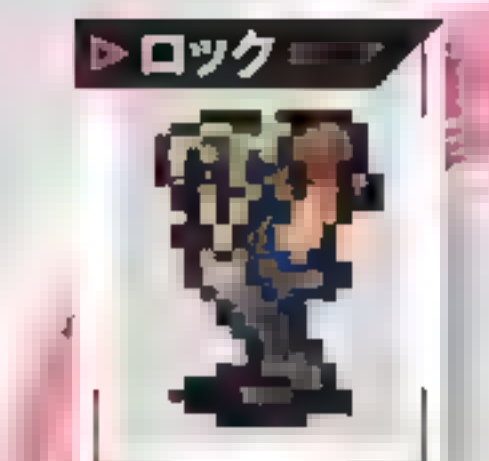
恋人との苦い過去
かつてロックの恋人レイチェルは、彼
をかばった事故で記憶喪失となつたうえ、
帝国軍に襲われて落命。以来、ロックは
愛する者を守れなかったと後悔し、新た
な恋に踏み出すのをためらっていた。



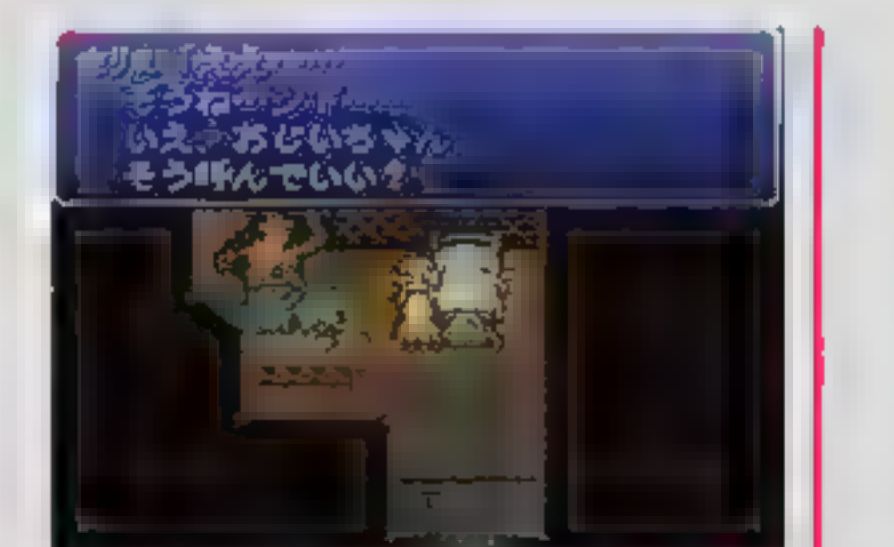
ロック、信じて
「セリスは帝国のスパイ」というケフカの
言葉にまどわされ、彼女を疑う仲間たち。
傷心のセリスは、身の証を立てるべくケ
フカを道づれに魔法で姿を消し、仲間が
魔導工場を脱出する時間をかせく。



フェニックスの秘宝を求めて
レイチェルを復活させれば前進できると信じていた
ロックは、崩壊後の世界でフェニックスの秘宝を探し
出す。その力でレイチェルはよみがえるが……



Memorial Scenes



“おじいちゃん”との日々
世界崩壊の1年後、セリスは親しくしていた博士
シンドに見守られ、孤島で目覚めた。だが、入れかわ
りでシンドが病に倒れてしまい、懸命に看病する。

Edgar

「レディに優しく」を旨とする
機械をあやつる砂漠の君主

エドガー

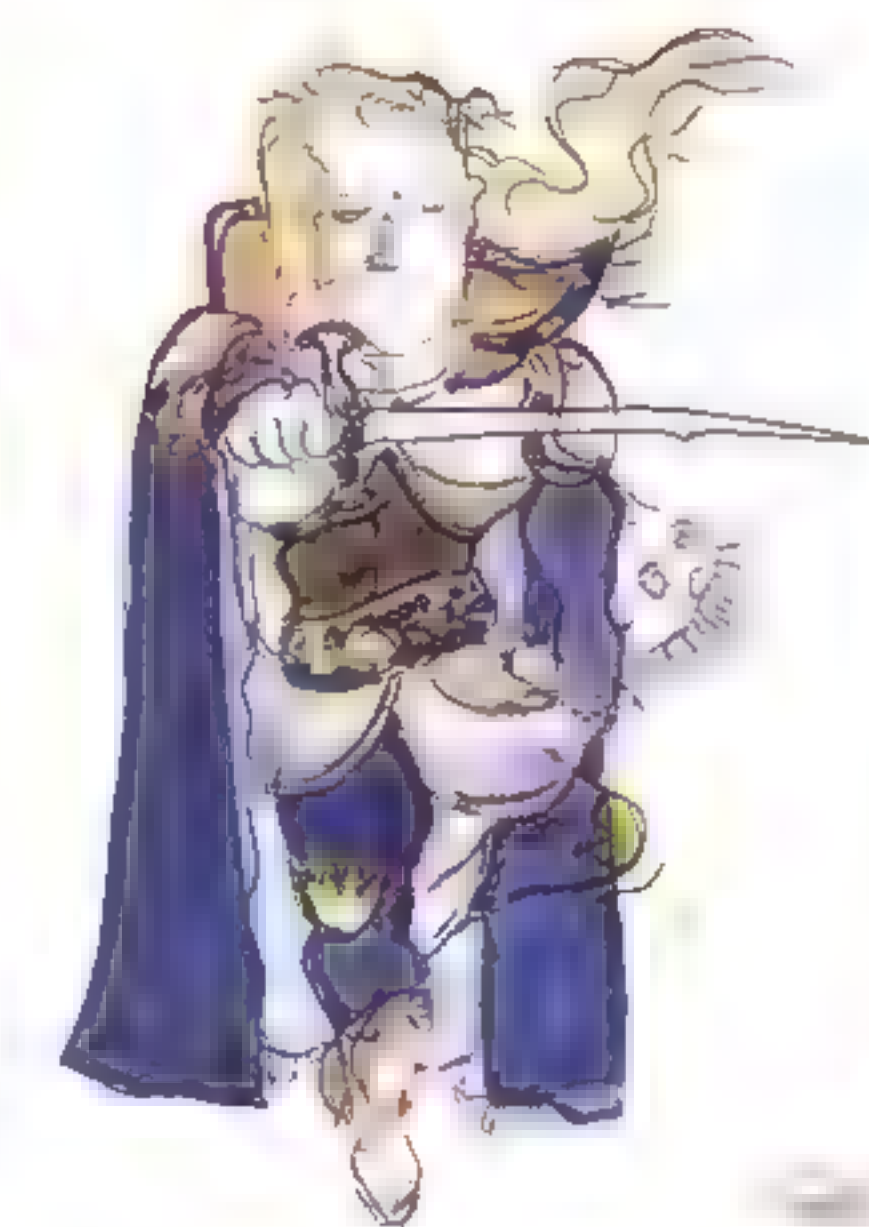
▶ Edgar Roni Figaro エドガー・ロニ・フィガロ



Personal Data

職業	マシーナリー
出身地	フィガロ王国
年齢	27歳
誕生日	8月16日
星座	しし座
身長	183cm
体重	77kg
血液型	O型
宝物	表裏一体のコイン
好きな物	女性
嫌いな物	説教
趣味	ヘンな武器開発、寝室の模様替え

機械文明の旗手とされる砂漠の王国フィガロの若き王。格闘家のマッシュの、双子の兄にあたる。フィガロ特有の機械武器をあやつり、みずからも発明に貢献してきた。リターンに陰で協力しつつ、表向きはガストラ帝国と友好関係を保っていたが、ティナをかくまったがゆえに同盟破棄となり、本格的に反帝国活動に乗り出す。プレイボーイで、「女性は口説くのが礼儀」という独自の考えの持ち主。



Mash

マッシュ

身分を捨てて武道を選んだ
豪快で正義感の強い格闘家

▶ Mash Rene Figaro マッシュ(マシアス)・レネ・フィガロ



Personal Data

職業	モンク
出身地	フィガロ王国
年齢	27歳
誕生日	8月16日
星座	しし座
身長	190cm
体重	106kg
血液型	O型
宝飾	表裏一体のコイン
好きな物	くるみ
嫌いな物	ナッツイーター
趣味	修行

フィガロ国王エドガーの双子の弟。たくましい身体をした熱血漢で、ガストラ帝国を悪と見なし敵視している。父王が急逝した17歳のとき、王位継承をめぐる争いを嫌い、兄とのコイントスで自由を勝ち得て出奔。以来10年間、師ダンカンのもと、コルツ山で格闘技の鍛錬にいそしんできた。再会した兄から、祖国が帝国との同盟を破棄したと聞き、晴れて帝国と戦うべく、鍛え上げた拳を振るう。





「マッシュよ……俺は……
親父が恥じないような王か？」

——フィガロ城：夜、マッシュと語り合い

エドガーはわずか17歳で一国の王の責務を負った。それは自由を愛する弟のためでもあったが、良き君主として民に尽くすことは、つねに第一に考えている。



「熊ア!?
熊か……そりゃあいいい!!」

——コルツ山：自分を熊かと思ったというティナの言葉を聞いて笑い

驚きのあまり無礼なことを口走ったティナに腹を立てず、心から愉快そうに笑い飛ばす。この素直さがマッシュの長所。

「昔から兄貴の言う事に間違いは無かった。
いつも俺の事を思ってくれたからな。」

ティナも信用していいと思うぜ」

——リターナー本部：リターナーに協力すべきか迷うティナに

かつて自由を求めて国を出ようとしたマッシュは、そのワガママを通してくれた兄に深く感謝し、尊敬している。モンクとしての腕を磨いたのも、いつか時がきたら兄王を陰ながら支えようとしてのことであり、ふたりの絆は深い。

「たとえ、裂けた大地に、はさまれようとも、
おれのかでこじあける!!」

——ツェンの町：世界崩壊後、再会したセリスに向かって

世界が荒廃して仲間とはぐれても、決して希望は捨てず、自力で道を開こうとするマッシュ。これは師ダンカンから受け継いだ姿勢であるらしく、師もまったく同じ言葉を口にしている。

Memorial Words



「帝国は悪だ。だが、
そこにいた者すべてが悪ではない」
——炭坑都市ナルシェ：元帝国将軍のセリスに語るカインをなだめ
自国のために友好関係を築いてきたとはいえ、父王を毒殺した疑いもある帝国に対し、良い感情はない。しかし、その想いが帝国民個人に向けられるべきでないとも、エドガーは理解している。

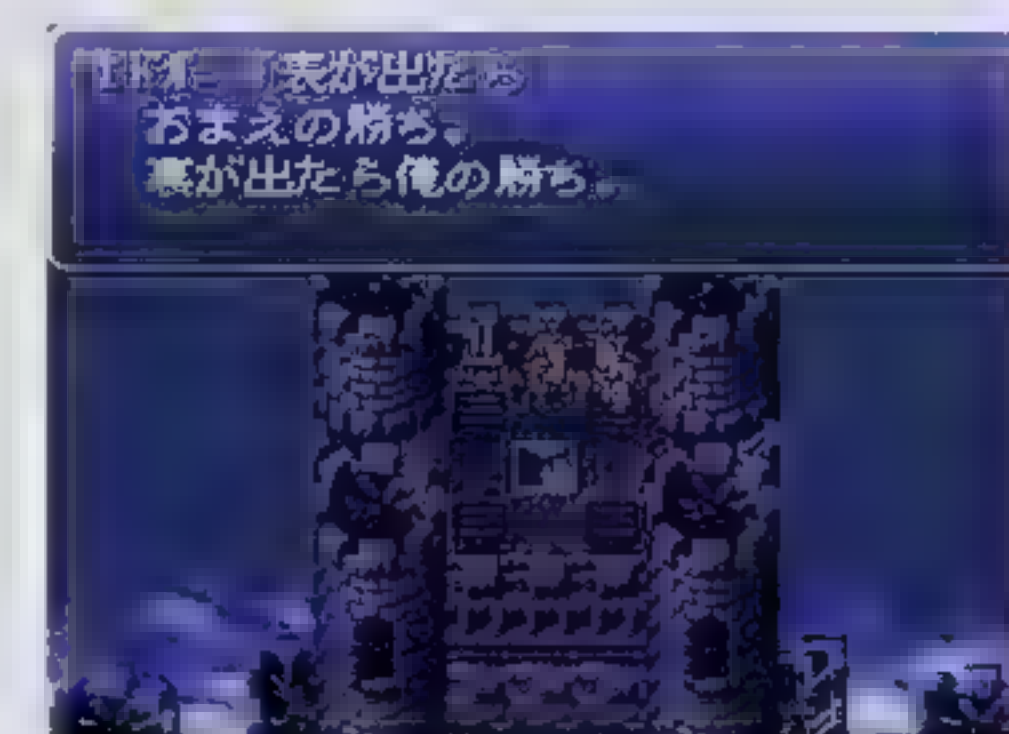
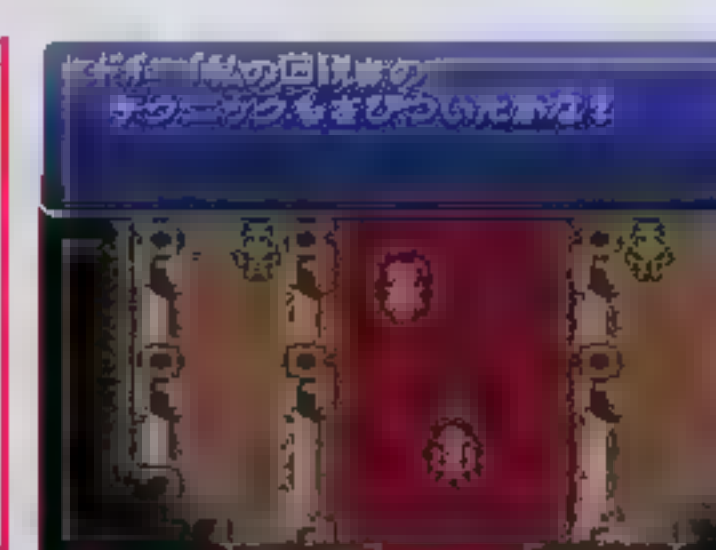
「女性がいるのに口説かない。
そんな失礼な事ができると思っかね？」

れいぎだよ。れいぎ」

——サマサの村：ガストラ帝国の女性に「あいさつ」して情報を得たことにあるマッシュに向かい
自他ともに認めるフレイボリーのエドガー。ばあや同然の神官長から城内を走りまわるとも、そのターゲットは幅広く、敵国の首にも分けへだてするとはばない。

王の口説きのテクニック

エドガーの特技は、言葉たくみに女性を口説くこと。とはいえ、ティナの反応は悪く、セリスはロックにひかれており、リルムには年齢を考えて自重するなど、仲間内ではその色男ぶりも不気味。

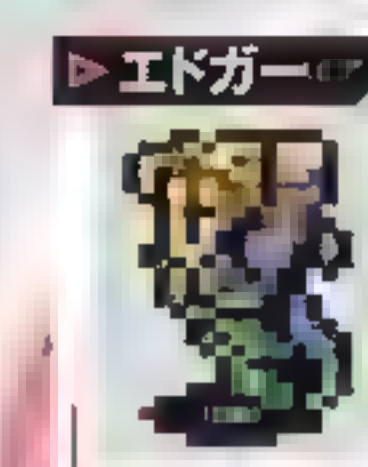
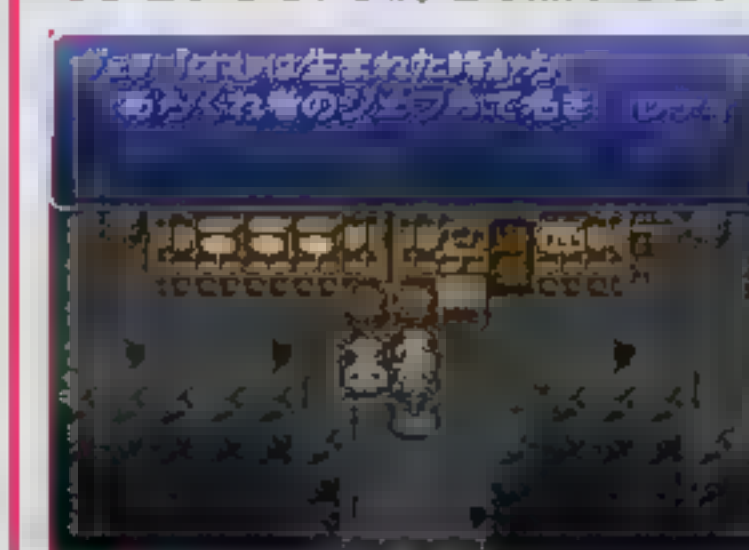


夜、王宮にて昔を思う

かつてエドガーは、自由を望む弟の意をくみ、父の形見である両腕のコインを使ってわざと賭けに敗れ、王位を継いだ。それから10年——ひさびさに帰還した弟と林をかわし、エドガーは感慨にふける。

盗賊の首領ジェフ?

世界崩壊後はジェフという偽名を使い、盗賊団を統率。砂漠に埋まった自分の城を救うまで正体をこまかそうとするも、女好きな点は隠せず……。



Memorial Scenes



兄弟子バルガスとの対決

師ダンカンを半殺しにしたうえ、いきりたってエドガーたちを攻撃するバルガス。マッシュは「師は恩子のあなたを認めていた」と兄弟子の説得を試みるが聞き入れられず、やむなく勝負を受けて立つ。

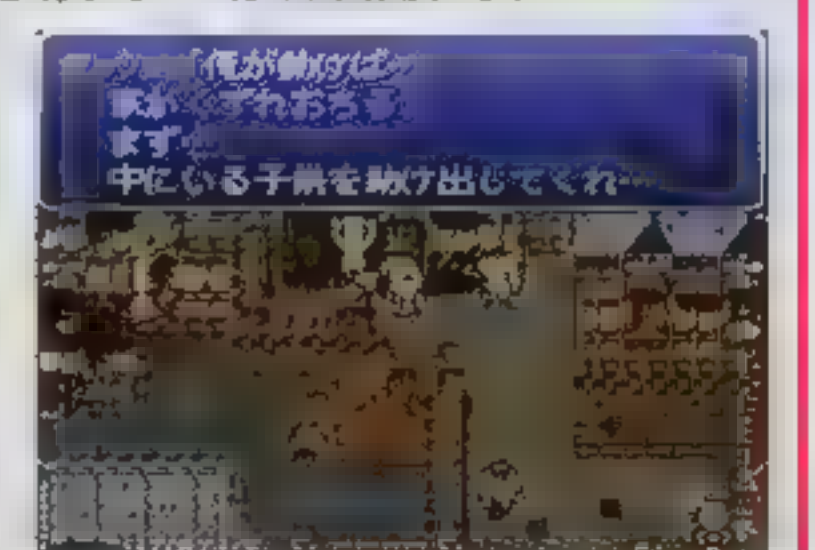
タコに怒って川へダイブ!

レテ川にて、しつこく襲ってくるオルトロスにトドメを刺そうと、イカダから川へ飛びこむ。こうして、ナルシェで仲間と合流するまでの長い旅ははじまった。



壊れかけた家を支えて

世界崩壊後も力持ちぶりと人の良さを発揮。ツェンの町で、ケフカのせいで倒壊しかけた家を支え、なかにはいる子どもを助けるべく孤軍奮闘する。



Cayenne

信念のためには死をも恐れぬ
古き良きサムライ

カイエン

▶ Cayenne Garamonde カイエン・ガラモンド

Personal Data

職業	サムライ
出身地	ドマ国
年齢	50歳
誕生日	1月3日
星座	やぎ座
身長	178cm
体重	72kg
血液型	A型
宝物	家族の肖像の入った懐中時計
好きな物	伝統のあるもの
嫌いな物	機械
趣味	古武器集め



東方の国ドマの王家に先王の代から忠誠を誓う、古風な武士。ガストラ帝国の魔導士ケフカの卑劣な策によって、母国滅亡の憂き目に遭った。怒り心頭で敵陣に突入したところ、偶然居合わせたマッシュと意気投合し、リターンに協力する。他者のことをよく思いやる情の深い人物で、その優しさゆえ、国が滅びたときに愛する妻子を守れなかった悔恨を引きずっていたが、仲間を支えられて過去を乗り越えていく。



Shadow

いっさいの過去を闇に閉ざした
孤高の暗殺者

シャドウ

Personal Data

職業	アサシン
出身地	不明
年齢	不明(30代後半)
誕生日	不明
星座	不明
身長	178cm(推定)
体重	66kg(推定)
血液型	不明
宝飾	肖像画の描かれた懐中時計
好きな物	かたゆで玉子
嫌いな物	酒
趣味	不明

黒装束に身を包み、世間の闇に生きる男。金しだい誰でも手を組み、汚れ仕事もいとわず、愛犬インターセプターとともに任務を遂行する。本名はクライドで、若き日にはふたり組の列車強盗団として各地を荒らしまわっていたが、相棒を見捨てる形で団は解散に。その負い目から、つねに心のどこかで己の死に場所を求めている。じつは、サマサの村に住む少女リルムの父親であるらしい。



「こ、コラ。おぬし。オナゴと
言うのはな。恥じらいと
つつしみを……持ってじゃな……
ウンチク……ウンチク……ウンチク……」

—— 港町ニケア：酒場の踊り子に色仕掛けで迫られ
既婚者ながら女性に免疫がなく、お堅い性格なのもあ
って、踊り子の胸のタニマ全開セクシー攻撃に大あわて。
誘惑に乗るところか、逆に説教をはじめてしまう。

Memorial Words



「この帝国のイヌめ！
そこになおれ!! 成敗してくれよう!」

—— リターン本部：セリスを前にいきり立ち
母国と家族の仇である帝国への憎悪は深い。それゆえ、帝国
の元將軍セリスを見ると反動的に怒りをたぎらせ、彼女がリタ
ーナに協力しはじめたと知ると不信感を抱いていた。

「あ……いして……る、いしてる。
愛しておるでござるよ」
—— カインの夢：夢ミナに自分を愛しているかと聞かれ
面と向かって愛を口にしようとするのをためらう古風な男だが、最愛
の妻の求めに応じて照れながらも想いを伝え、息子に冷やかさ
れる。家族で平和に過ごしていた、ありていのひと幕だ。

「俺の役目はこれで終わり。
金の分だけ働いたぜ!!」

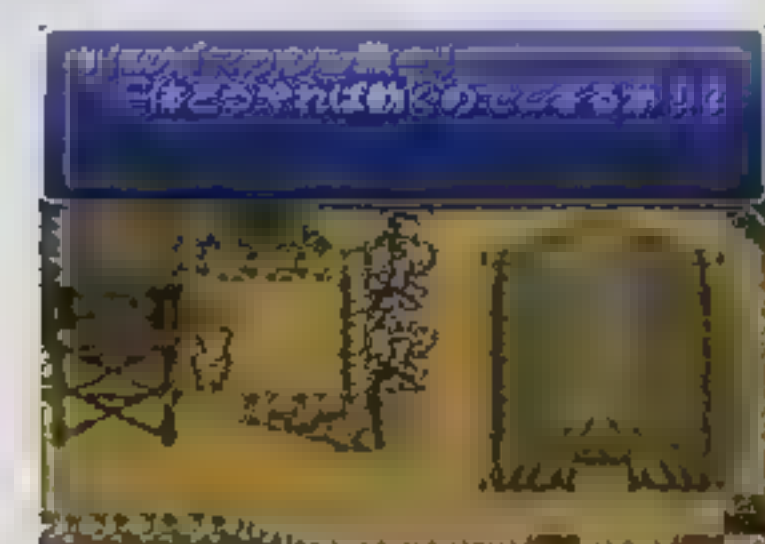
—— 各地：パーティーから離脱して
巷の評判どおり、当初は「金だけで動くドライな男」
を地で歩いていたシャドウ。ギルで雇われては、バトル
後に気まぐれで離脱することをくり返す。

「世の中には、
自ら感情をすてて
生きようとする人間もいるのだ。
それを、忘れるな」

—— 輸送船：愛を理解できず悩むティナに
人と極力関わらないシャドウが、暗に己を引き合いに出し、忠
告めいた言葉を投げかける珍しいシーン。なお、彼が感情を捨て
たのは強盗時代の相棒ビリーを見殺しにした過去が原因で、当時
の情景は宿屋で悪夢として垣間見ることができる。

「俺に残されたのは
戦いだけの修羅の道……」

—— コロシウム：なぜここにいるのかと聞かれて
世界崩壊後はさらに自分を戦いの道へと追いこみ、必殺の忍刀「いちげさ
のやいば」を求めてコロシウムで死闘に明け暮れていた。再会した仲間とふ
たたび行動をともにしたのも、「修羅の道を極めるため」との理由による。

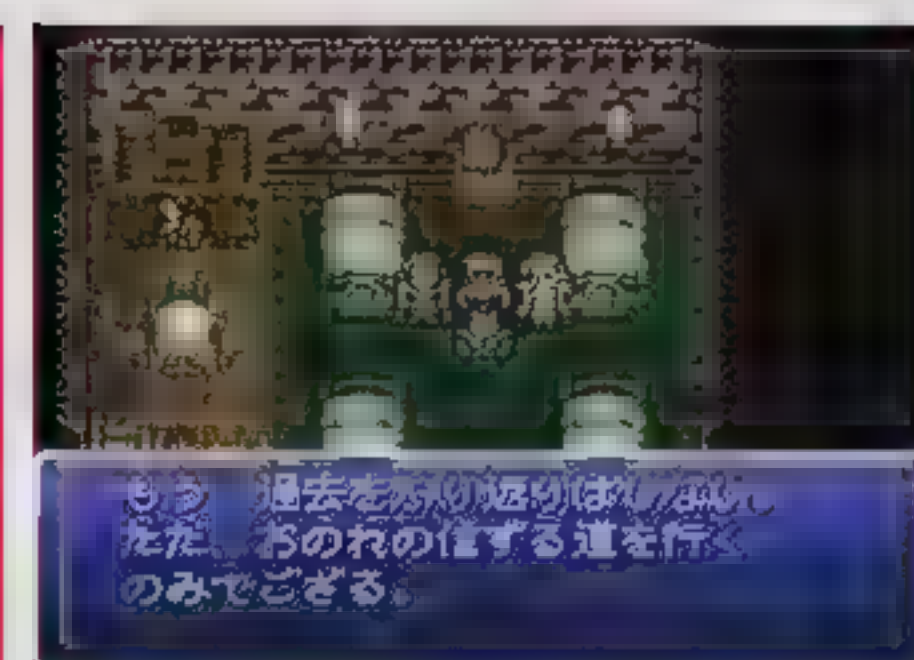


サムライは機械オンチ

古風な国の出身のせいか機械全般に弱く、
魔導アーマーを穿っても制御できずに大さ
わげ。のちに、彼なりに機械に強くなるう
とした形跡がその蔵書から見つかるが、本
のなかにはエッチなものも……。

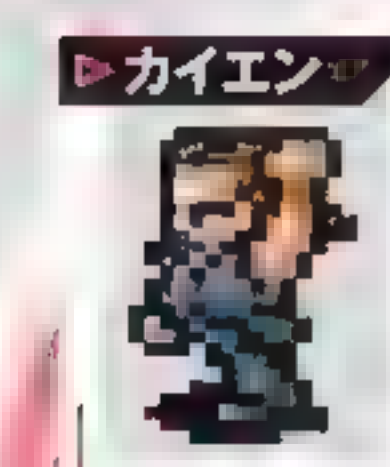
亡き恋人を想う
娘のために

世界崩壊後は、死んだ恋人に手紙を送
る町娘ローラを気の毒に思い、故人にな
りかわって彼女と文通していた。だが、
それが双方にとって現実逃避だと悟り、
最後の手紙を書いて、仲間と合流する。



家族の夢にとらわれて

妻ミナと息子シュンを守れなかった後悔を夢魔につ
けてまれ、ドマ城で目覚めぬ眠りに落ちたカイン。
しかし、夢魔と戦ってくれた仲間と、夢で再会した妻
子の言葉が、彼に前へと歩み出す決意をさせた。



Memorial Scenes



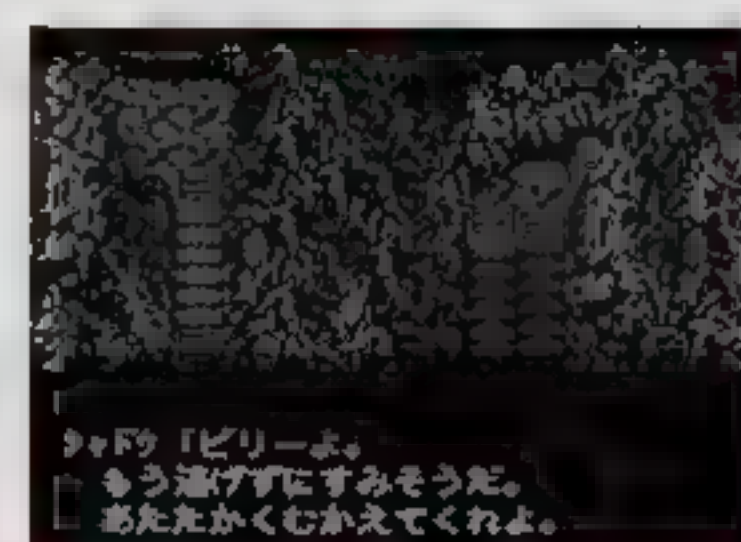
愛犬インターセプター

シャドウのそばにはつねに黒いイヌのイ
ンターセプターがひかえ、彼を守っている。
この忠犬は、10年以上昔にシャドウがサ
マサの村を訪れたときから彼に付き添い、
リルムとも一緒に暮らしていた。



世界を守れ!

雇い主の帝国に裏切られ
て重傷を負うも、傷ついた
身にムチ打って、魔大陸で
三闘神の力を暴走させよう
とするケフ力を制止。それ
までクールに接していた仲
間を、命がけで助ける。



最期はビリーのもとへ……

最終決戦後、ガレキの塔で仲間とは別の道へ。目
分を助けようとするインターセプターを逃がし、相
棒の待つ場所へとようやく旅立つ。

Gau

魔物と暮らし魔物と育った
元気で純真な暴れん坊

ガウ



Personal Data

職業	野生児
出身地	レテ川河畔
年齢	13歳
誕生日	4月5日
星座	おひつじ座
身長	163cm
体重	50kg
血液型	B型
宝物	捨てられたときに持っていた クマのぬいぐるみ
好きな物	キラキラ光るもの
嫌いな物	洋服
趣味	大暴れ



あらゆるモンスターが棲息する原野、獣ヶ原で育った野
生児。好物の干し肉につられ、マッシュたちに同行する。
生まれ落ちてすぐ、父親に魔物とまちがわれ捨てられると
いう悲惨な過去を持つが、その影を感じさせぬほど人なつ
っこくてたくましい。人間と触れ合わずに成長したためカ
タコトしか話せず、体当たりで仲間と心を通わせ、モン
スターから学んだ技を駆使して戦場を大暴れする。

25th

Setzer

大空に男のロマンを描く
さすらいのギャンブラー

セッツァー

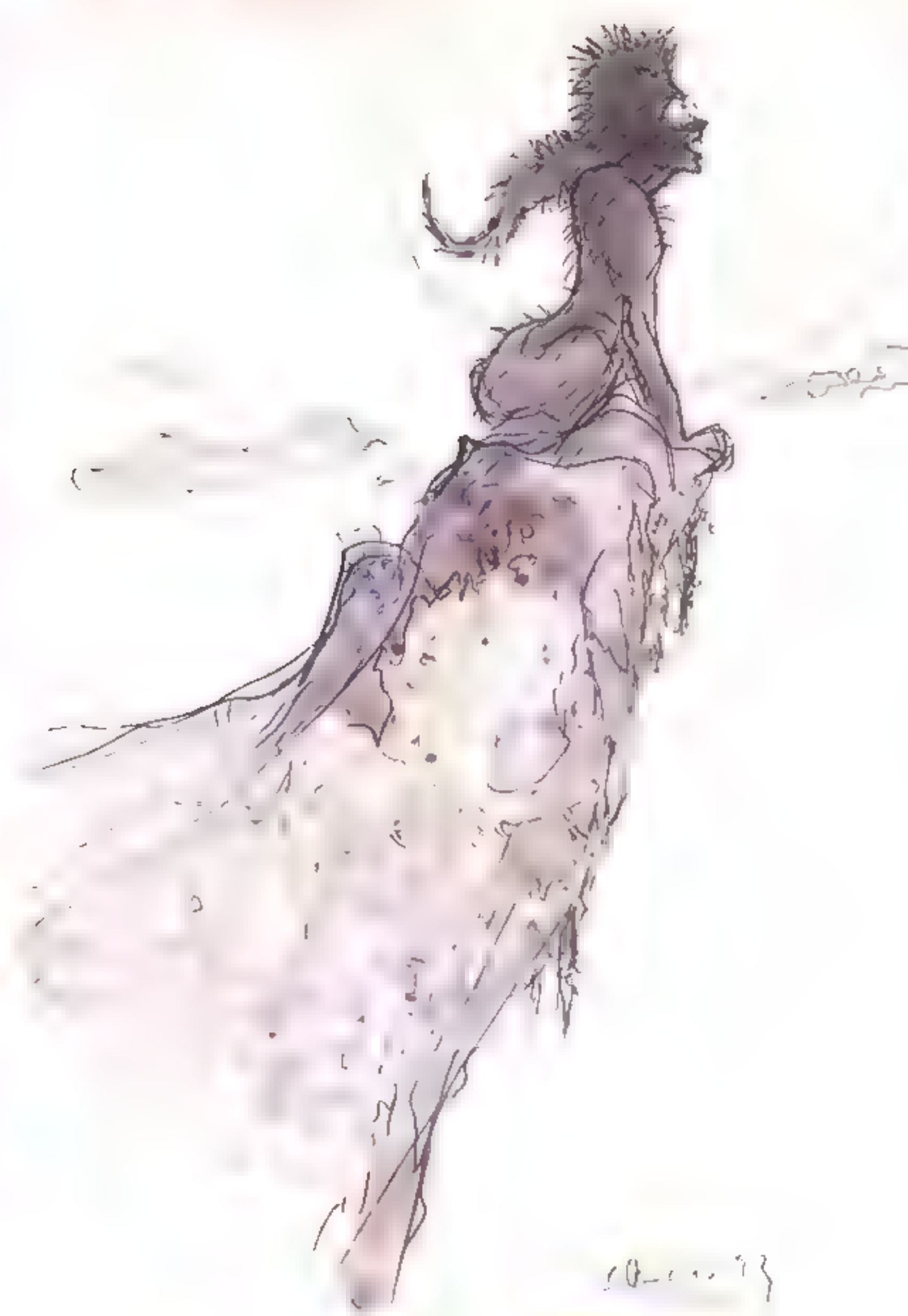
▶ Setzer Gabbiani セッツァー・ギャビアーニ

Personal Data

職業	ギャンブラー
年齢	不明
誕生日	27歳
星座	211811
身長	みずがめ座
体重	175cm
血液型	62kg
出身地	AB型
宝物	ブラックジャック号
好きな物	真剣勝負
嫌いな物	腰抜け
趣味	ひとりで遊ぶトランプゲームのソリチアー



カジノ場を備えた唯一無二の飛空艇、ブラックジャック号の所有者。ギャンブル好きで、すべてを賭けごとになぞらえて判断する。いまでも刹那的な快楽を追っているが、昔は飛空艇での世界最速を目指し、親友と切磋琢磨していた。世界崩壊のさい愛艇が大破して希望を見失うも、仲間に活を入れられて奮起。亡き友の翼ファルコン号で空を駆け、世界の存亡を賭けた一世一代のギャンブルに挑む。





「おまえたち、よそのもの。
出ていけ！
けものがはら、でていけ!!」

—— 獣ヶ原：干し肉をもらう前に
マッシュたちから攻撃されて
魔物の群れに混じって登場。当初はマッシュ
たちを「よそのもの」と嫌っていた。

Memorial Words



「ガウ、獣ヶ原で強くなる」
—— ブラックジャック号はか：仲間と話しかけられて
魔物の巣窟である獣ヶ原も、ガウにとっては
親しい土地。このエンスターの群れに飛
び込んで技を習得し、強くなっている。

「はう！」
—— ジドールの町：「はい」と「ガウ」を
混ぜこぜに返答し
名前でもある「ガウ」が口づせ。仲間の指
導を受けては「はう」と答えるよう努力するが、
やいばりやんこやんこ……。

「オ……ヤジ……いき……てる。
ガウ……し……あ……わ……せ……」

—— 軒屋：父と再会できたことを喜び

ひさびさに再会した父親は、ガウが息子だと気づかないばかりか、「自分は悪魔の
子捨てた」と本人を前に言っている。その無神経な言葉に仲間は腹を立てるが、
純真で無欲なガウは、父が生きているというだけで心から満足だった。

「俺の命そっくりチップにして
おまえらにかけるぜ！」

—— ブラックジャック号：ロックたちの仲間に加わり

セツァーにとって、ギャンブルは単なる娯
楽ではなく人生そのもの。自分をイカサマで負
かしたセリスに怒るどころか感服し、己の命を
賭して「帝国相手の死のギャンブル」にのぞむ。

「羽を失っちゃあ
世界最速の男になれないからな。
また夢を見させてもらうぜ。ファルコンよ」

—— ファルコン号：ダリルの家で眠っていたファルコン号を浮上させ

世界崩壊後、仲間たちの言葉で気を取りもどしたセツァー
一。青春時代に友ダリルの世界最速の夢を乗せたファルコン号
で、当時の夢と「世界を取りもどす夢」の両方を目指す。

「……今考えている事の逆が正解だ。
でも、それは大きなミステイク」

—— エンディング：ダリルのログセを思い出してつぶやき

かつてダリルは、「考えていることの逆が正しい」とハスに構えがち
なセツァーを、感じたまま物事に向かうようたしなめていた。その
ことは彼の心に焼きついており、ガレキの塔の別れ道で迷ったとき
も、彼女の言葉をヒントに正しい道を選び出す。

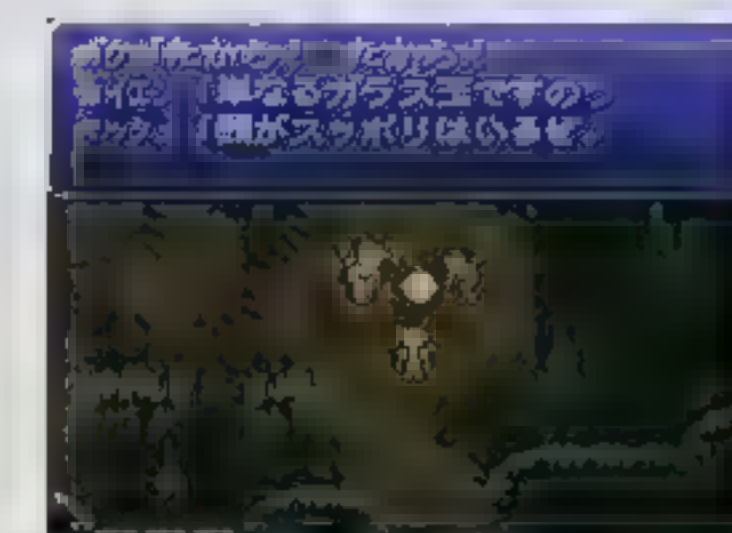
いたずらっ子ガウ

出会ってすぐにカイエンの口調に興味
を持ち、「ござる」を連呼。とはいえ、悪
気はまったくなく、カイエンも「ウマが
合いそう」とガウを気に入る。



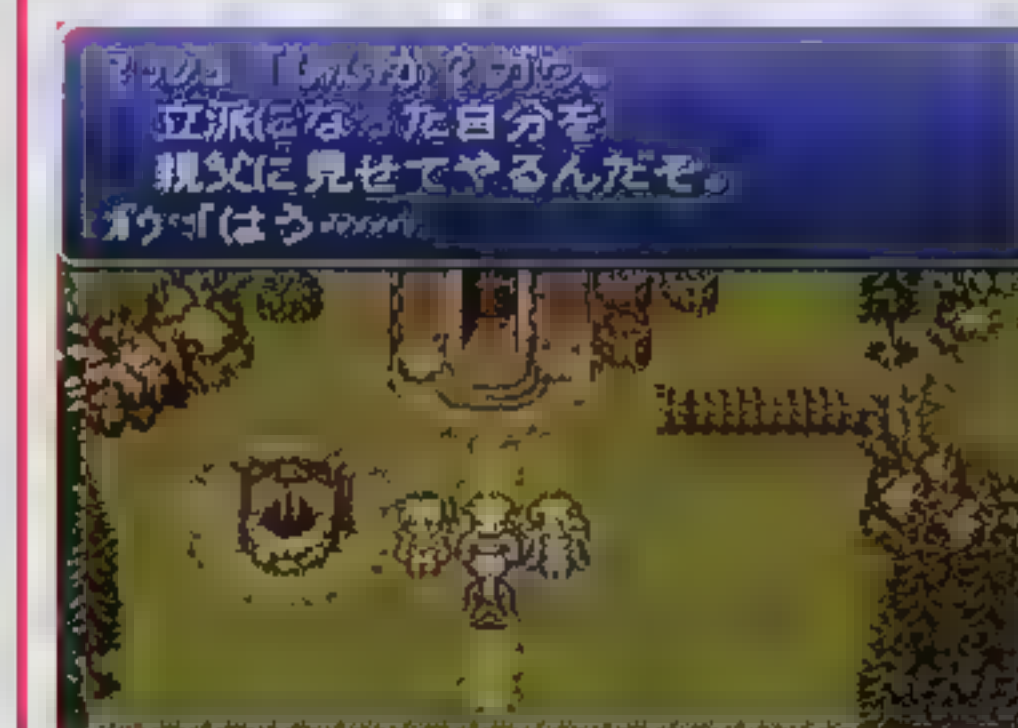
ガウのピカピカの宝物

光るものが大好きなガウは、ガラスが
ピカピカの潜水ヘルメットを宝物にして
いた。そんな大切な品を、干し肉をくれ
たマッシュたちにプレゼントして、最大
限の感謝の気持ちを示す。



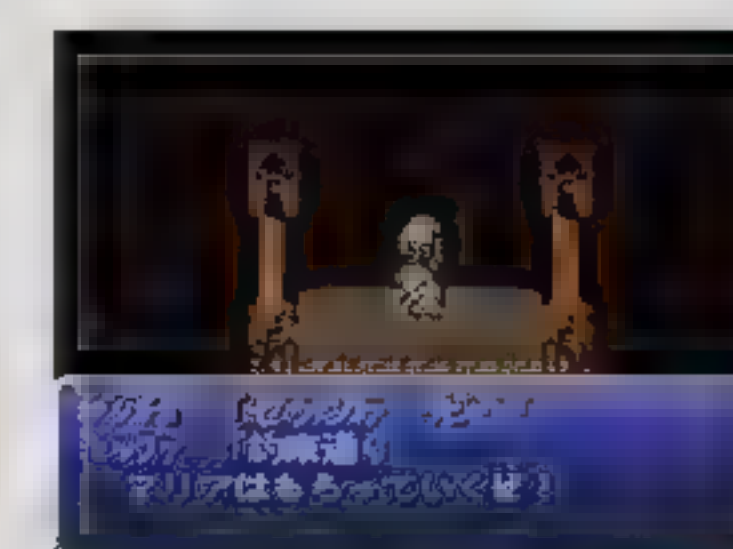
父との再会

旅をするうちに、ドマ城北の一軒家で暮らす男性が
ガウの父親であると判明。ガウは仲間におめかしさせ
てもらい、緊張のなか父子対面の時を迎えるが？



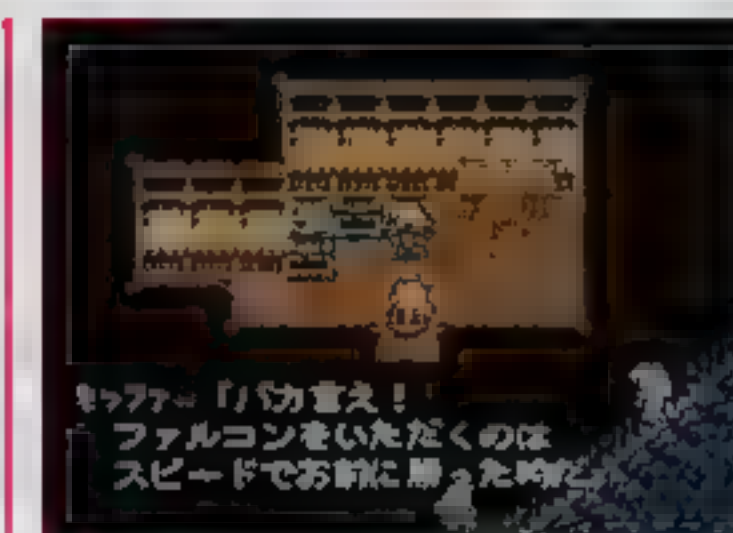
主演女優を嫁に!?

「人気女優のマリアを嫁にいただく」とオペラ
座に堂々と誘拐を予告。マリアのフリをした
セリスをまかしてさらうも、より美しく度
胸もある彼女にホレこみ、協力することに。



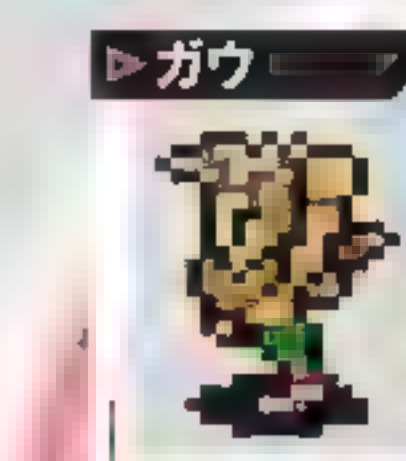
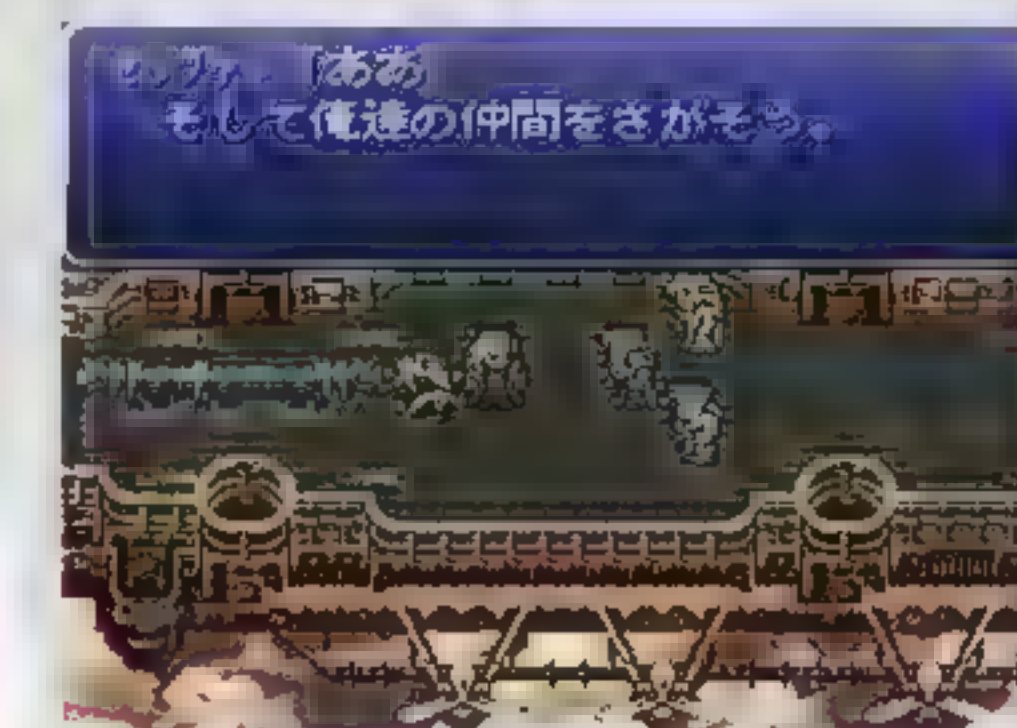
ダリルとの熱き日々

かつてセツァーは、親友の女性ダリ
ルと、飛空艇で世界最速を競い合っていた。
だが、彼女がテスト飛行で帰らぬ人
となると情熱を失い、自艇の速さを捨て
て艇内にギャンブル場を設置したのだ。



よみがえる翼

夢も希望もついていたかのような世界で、セツァー
も失意に沈んでいた。しかし仲間のおかげで、亡き友
の翼とともに、かつての夢を復活させる。



Memorial Scenes

Stragus

とぼけた言動に実力を隠す
老いてなお盛んな青魔法の使い手

ストラゴス

▶ Stragus Magus ストラゴス・マゴス

Personal Data

職業	青魔導士
出身地	サマサの村
年齢	70歳
誕生日	6月13日
星座	ふたご座
身長	151cm
体重	43kg
血液型	O型
宝物	モンスターの着ぐるみコレクション
好きな物	モンスター
嫌いな物	年寄りあつかい
趣味	着ぐるみ作り



魔導士たちの末裔の隠れ里サマサで暮らす老人。魔物の技を覚えて戦う青魔導士で、幻の魔物ヒドゥンを追い求めている。村を訪れたティナたちを警戒していたが、孫娘としてかわいがっているリルムを助けてもらい、恩を返すため幻獣の搜索を手伝うことに。その後、ケフカとガストラ帝国の非情さを目の当たりにし、第二の魔大戦を阻止すべく、本格的に戦線に加わる。



Relm

リルム

描き出した絵に命を吹きこむ
魔導の村生まれの天才少女

▶ Relm Arrowny リルム・アローニイ

Personal Data

職業	ピクトマンサー
出身地	サマサの村
年齢	10歳
誕生日	9月9日
星座	おとめ座
身長	153cm
体重	40kg
血液型	B型
宝物	母親お手製のリボン
好きな物	卵ふわふわのメイプルシロップ のパンケーキ、大きい人
嫌いな物	毛虫、怖い人、苦いカゼ薬
趣味	お絵かき、リボン集め

サマサの村で、祖父と暮らすトラゴスと一緒に暮らす娘。10歳ながら突出した魔導の才を持つうえ、天才画家の片鱗も見せており、描いた魔物の絵はキャンバスを離れて実物そっくりに動き出す。子どもゆえに怖いもの知らずで遠慮がなく、ことトラゴスには容赦なく暴言を吐くが、それは親愛の情の裏返し。ひとりで家に残るのを嫌って強引にティナたちの旅に加わり、祖父や仲間を支えて活躍する。



「知らん、知らん……」

わしゃ、な～んも、知らんゾイ」

——サマサの村：幻獣について尋ねられ

魔導士狩りの被害者の末裔であるサマサの住人は、かつての悲劇の再来を恐れ、よそ者の前では魔法が使える事実も魔導関連の知識も隠していた。ストラゴスもサマサの村人のひとりとして、当初は幻獣について知らんぷりを決めこむ。

Memorial Words

▶ストラゴス



▶リルム



「こらあ！ くそじじー!!!
しゃきっとせんかあ!!!」

——狂信者の塔：ぼう然と塔の前で狂信者の輪に加わっている
ストラゴスを叱咤し

ストラゴスに対する強さや言葉の数々は、彼を驚かせていた。世界崩壊後は、リルムを失ったと思いこんで絶望の淵にいた彼を、このひと声で正気にもどす。

「さっさとあのうひょひょ野郎を
たおしに行こーよ!」

——ファルコン号：ケフカとの最終決戦を前に

子どもらしく素直な感性で、出会った者にあだ名をつけるリルム。彼女にかかればオルトスは「オルちゃん」、マッシュは「キンニク男」、エドガーは「色男」であり、崩壊後の世界に神のごとく君臨するケフカも「うひょひょ野郎」にすぎない。

「リルムが火事になって、
近所の家がまきこまれて……」

——サマサの村：リルム救出の手助けをロックたちに頼もうとするも気が動転し

リルムを目のなかに入れても痛くないほど大切にしているストラゴス。彼女が火事の家に取り残されたときは、あわてふためくあまり、単語を取りかえて話してしまう。

「あいかわらず口の悪い子じや。
……うれしいぞい」

——狂信者の塔：死んだものと思っていたリルムと再会し

孫娘のリルムは、いまは亡き友人女性とシャドウの娘である。ストラゴスと血縁関係はない。とはいえ、リルムは彼に「お父さん」の存在であり、世界崩壊後に再会したと知ると、その口の悪い子じやを喜ぶ。

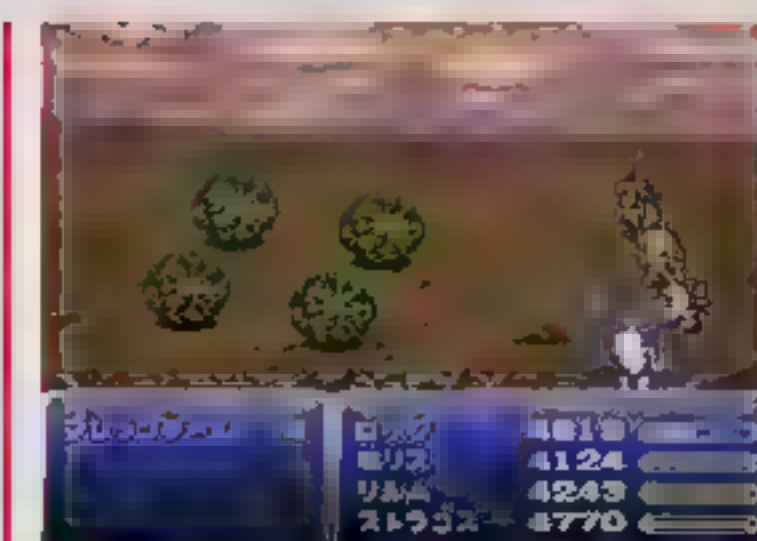
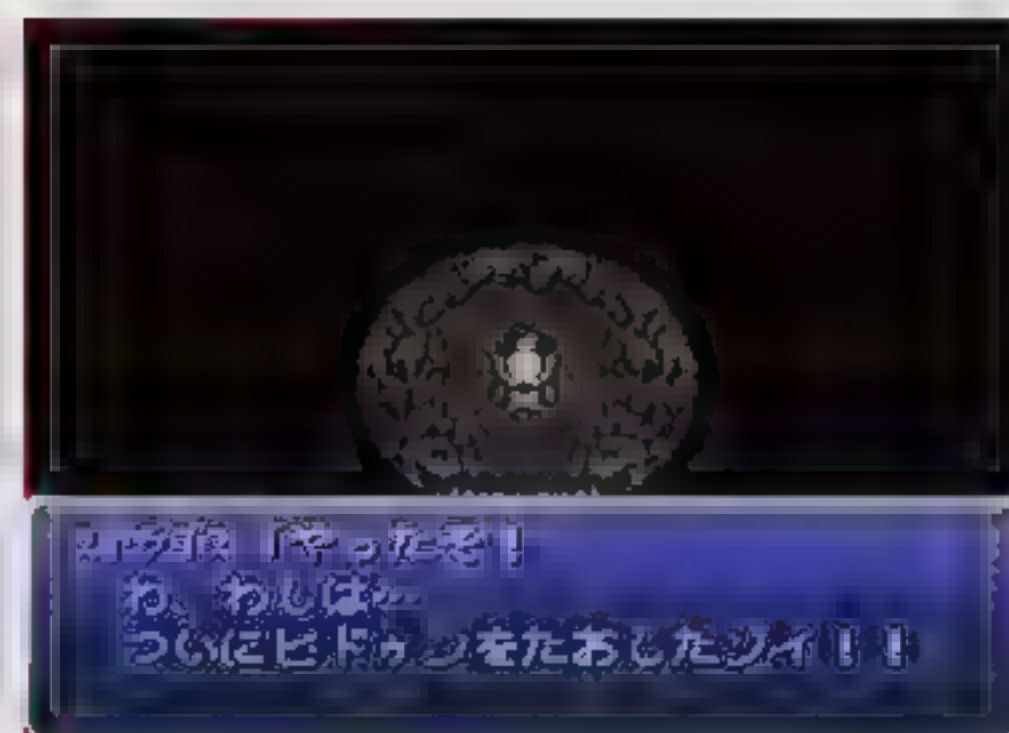


孫娘を救え

当初は魔法が使えるのを隠していたが、最愛のリルムの危機とあっては話は別。ティナたちの前で氷の魔法を連発し、村長たちも動員して、リルムが取り残された家の火を消そうとする。

決戦！ エボシ岩

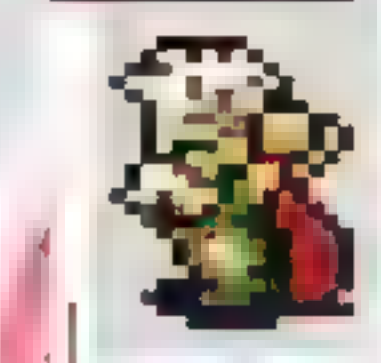
己の老いを感じていた矢先、かつて同じ魔物を追った友ガンホーが負傷。彼の仇討ちのためにもストラゴスはヒドゥン退治に乗り出し、見事成功して青春時代の心残りを払拭する。もっとも、この話には裏が……



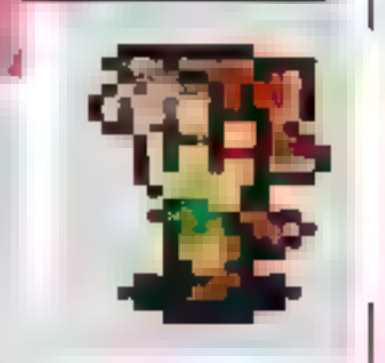
隠れコスプレマニア？

ときには、趣味の着ぐるみを着て戦うことも。なかでもモーグリスーツを着るとモーグリそのものになりきり、中身が老人とはとても思えない。

▶ストラゴス



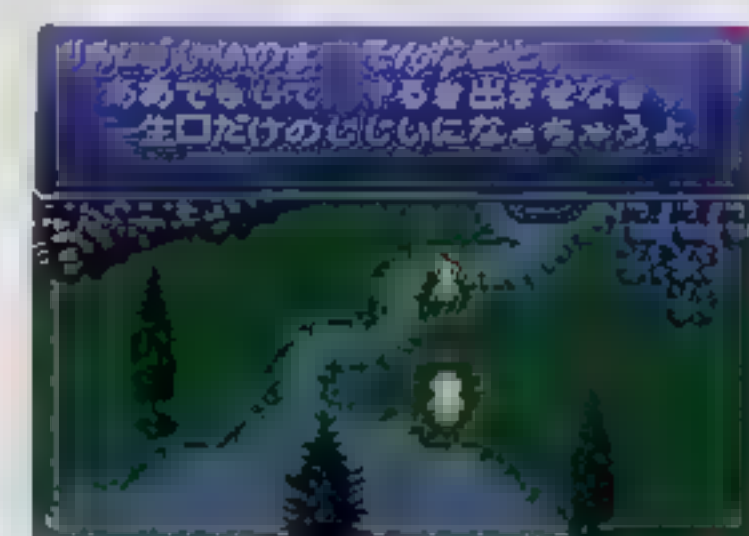
▶リルム



Memorial Scenes

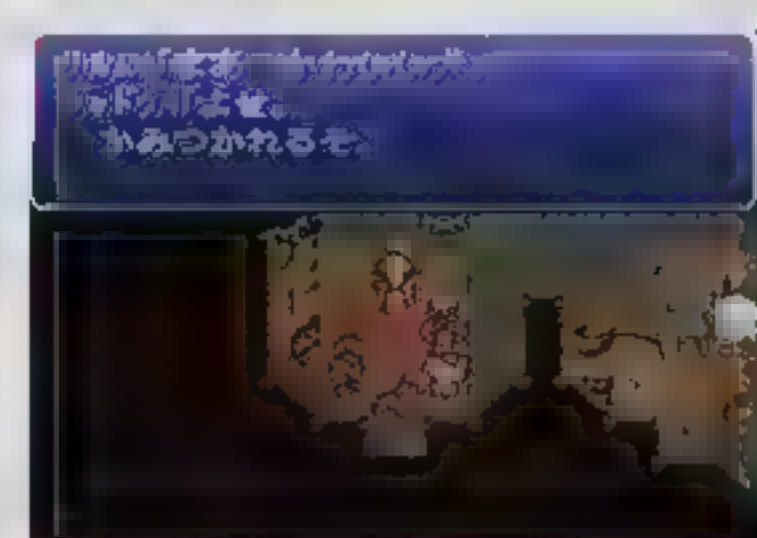
オルちゃんの似顔絵

幻獣の聖地で襲ってきたオルトスを、「似顔絵を描かせないと崖から飛び降りてやる」とおどしたあげく、似顔絵に攻撃させて撃退。その実力を見て、周囲もリルムの同行を認める。



愛ゆえのひと芝居

ガンホーがヒドゥンに襲われてケガをしたというのは、じつはリルムの入れ知恵による演技。ストラゴスを元気にするには魔物退治に向かわせるのが一番と考え、ふたりでひと芝居打ったのだ。



インターセプターちゃんと一緒

かつてともに暮らしていたせいか、シャドウの愛犬インターセプターと大の仲良し。火甲に巻きこまれたときも、世界崩壊後に洞窟で倒れたときも、この忠犬に助けられる。

Mog

マスコットのように愛らしい姿をした
がんばり屋の戦士

モグ



Personal Data

職業	モーグリ族の戦士
出身地	ナルシェ
年齢	11歳
誕生日	5月11日
星座	おうし座
身長	122cm
体重	43kg
血液型	黒足アヒル型(※本人の弁)
宝物	恋人のモルガがくれた水晶のお守り
好きな物	なでとれる人
嫌いな物	シッポをさわる人
趣味	歌と踊り

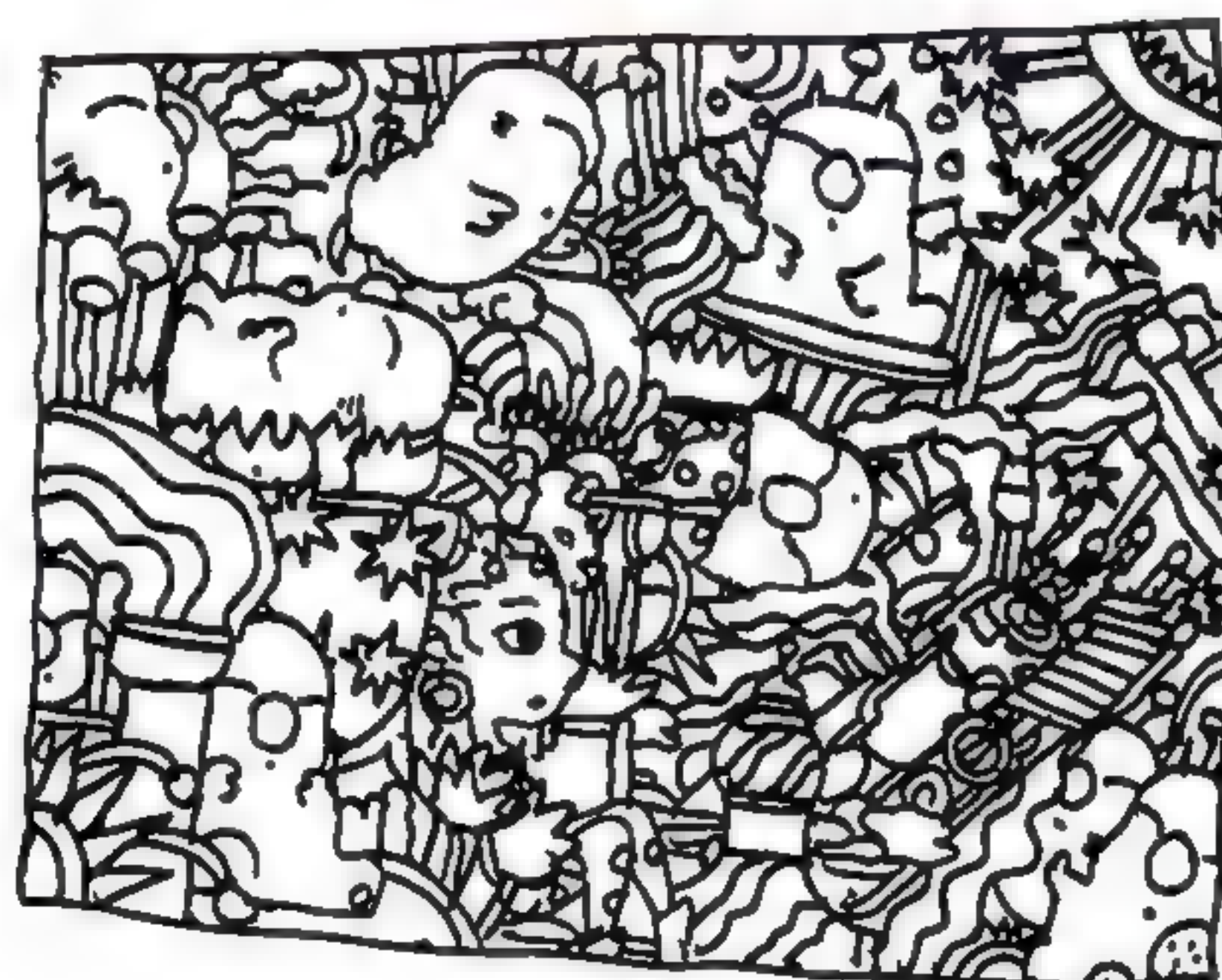
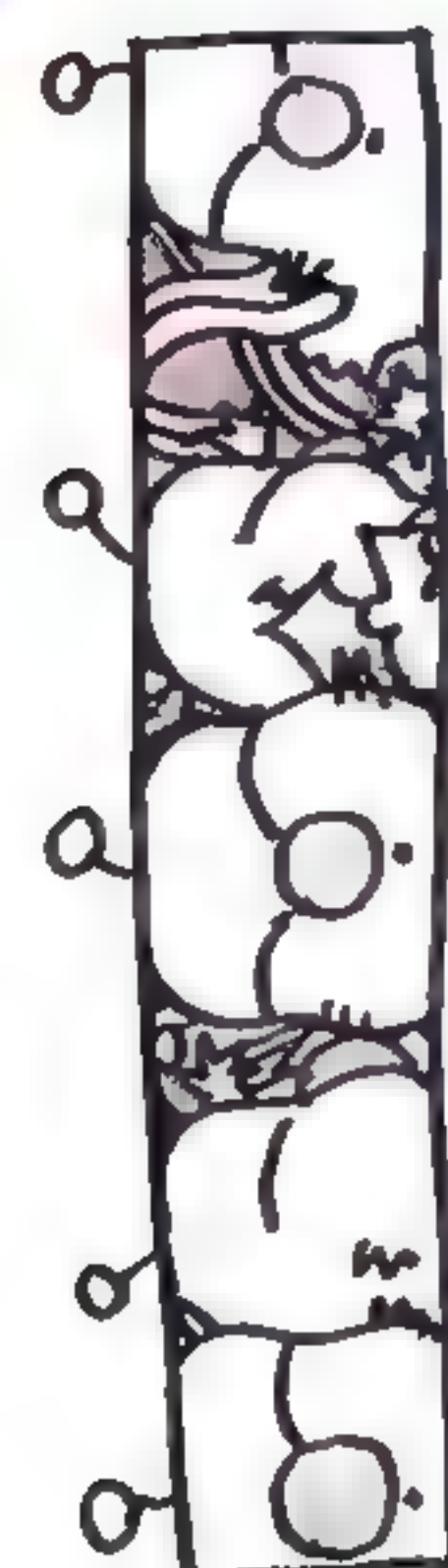
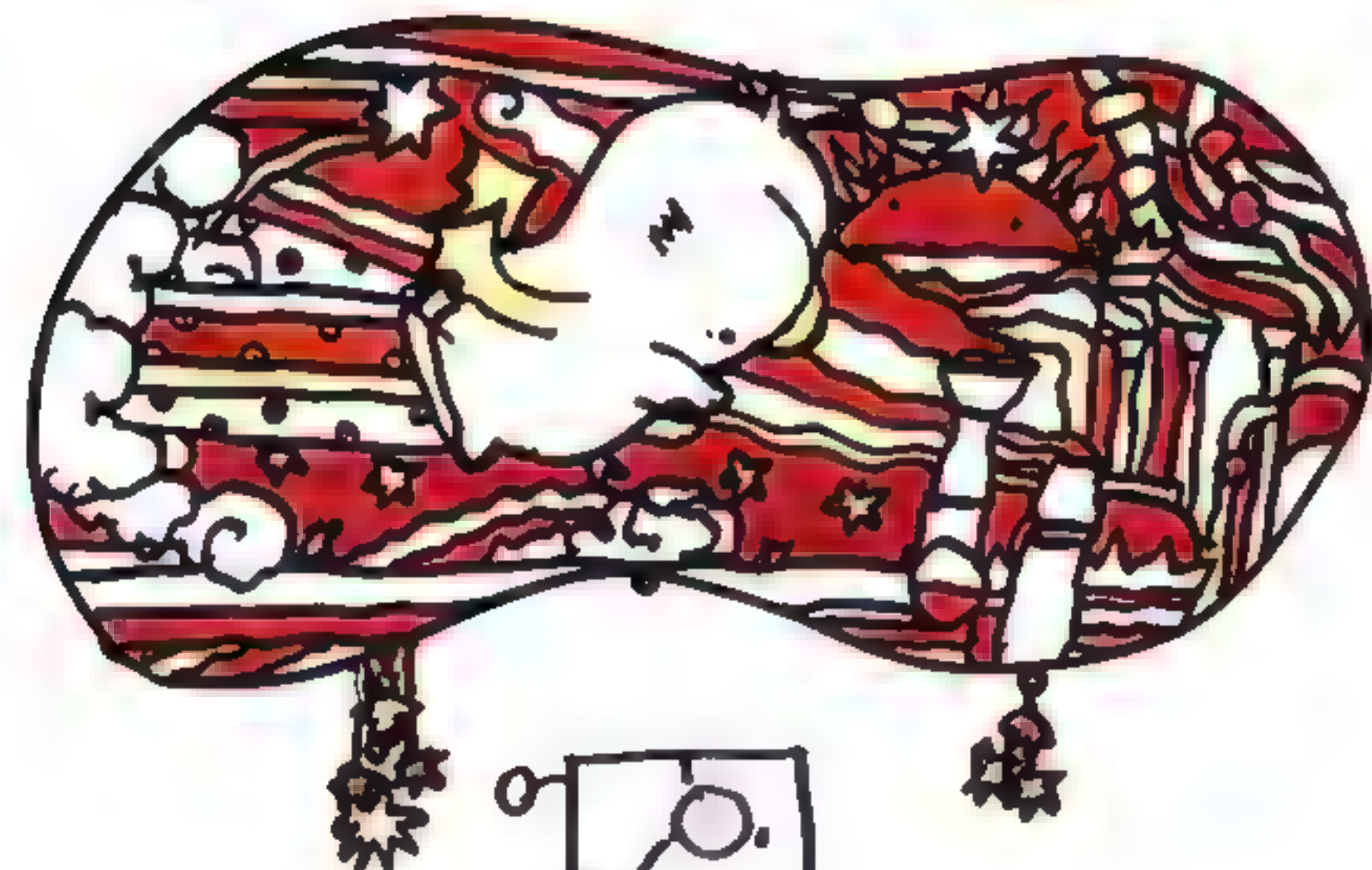
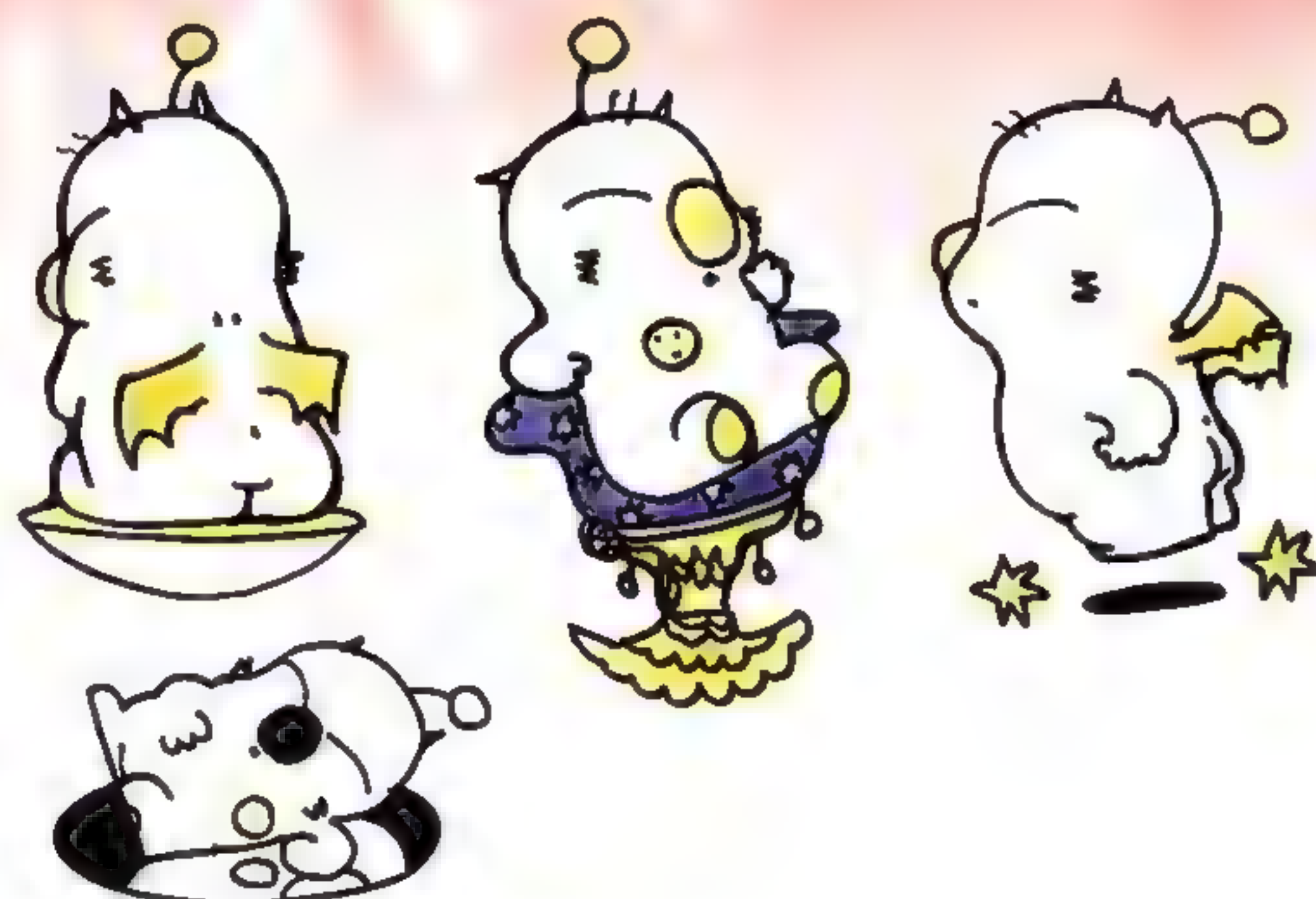


ナルシェ炭坑の北部で暮らすモーグリ族のすぐれた戦士。一族の例にもれず争いごとを嫌うが、いざというときはヤリを手に、特殊な踊りで自然の力を借りて脅威と戦う。物語序盤にティナやロックを助けたのち、幻獣ラムウの手ほどきで人の言葉を修得し、ティナたちの仲間になる。世界崩壊時にモーグリ族の同胞をすべて失うが希望を捨てず、再会した仲間とともに、世界を救うべく戦う。

Yk-an-73



Y.O.---



Y.O.---

Gogo

すべてが謎に包まれた
ものまねの達人

ゴゴ

Personal Data

職業	ものまね士
出身地	謎に包まれている
年齢	謎に包まれている
誕生日	謎に包まれている
星座	謎に包まれている
身長	166cm (推定)
体重	60kg (推定)
血液型	謎に包まれている
宝物	謎に包まれている
好きな物	謎に包まれている
嫌いな物	謎に包まれている
趣味	ものまね

全身を布で覆い、素性も性別も人間なのかさえも不明な、謎多き者。他者の行動をそっくりマネする特技を持つ。巨大な魔物ゾーンイーターの体内でセリスたちと出会い、彼女らがケフカの手から世界を救おうとしていることを知って、「世界を救うものまねをする」ためにパーティーに加わる。



Y.O.---



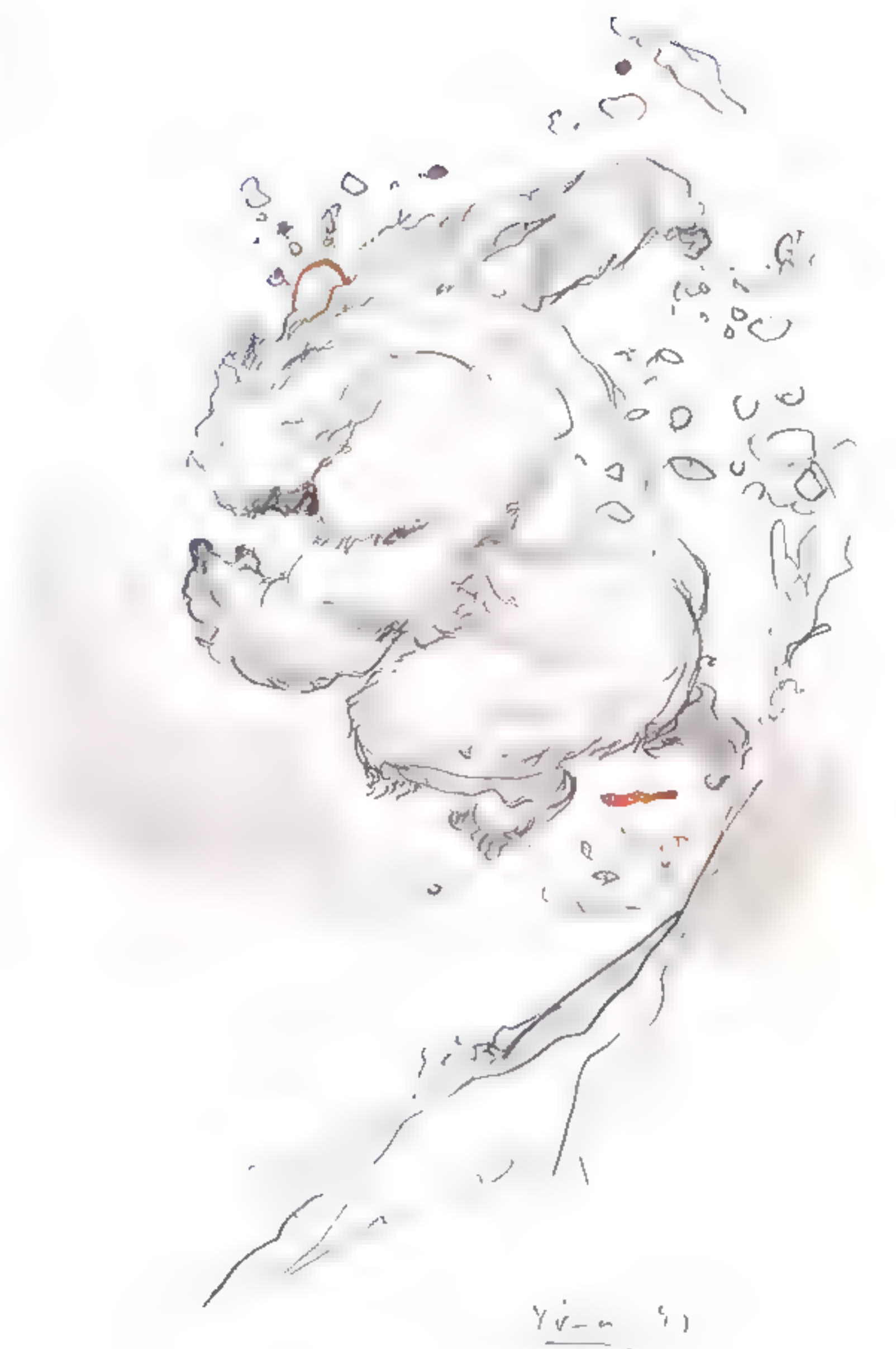
Y.O.---



Umaro

粗暴で怒りっぽいが
彫刻を愛する芸術家肌の雪男

ウーマロ



Personal Data

職業	雪男
出身地	ナルシェ北方
年齢	数えはじめてから4歳
誕生日	9月9日
星座	おとめ座
身長	209cm
体重	198kg
血液型	赤い
宝飾	愛用の棍棒(ベヒーモスの骨製)
好きな物	骨
嫌いな物	毛虫
趣味	骨彫刻

ナルシェ炭坑奥の洞窟に住む、筋骨隆々とした雪男。見た目どおりの怪力の持ち主だが、近所で暮らすモグにはなぜか頭が上がらず親分と慕っており、彼の命令によりセリスたちの仲間に加わる。根は優しく素直なもの、頭に血がのぼりやすく、いったんスイッチが入ると我を忘れて暴れてしまう。

「夢にでてきた
じいちゃんが、
あんちゃんたちの
仲間になれて
言ったクボ!
だから……ほくも……
仲間クボ!」

——炭坑都市ナルシェの北:ロック
たちに協力を申し出て

「夢に出てきたじいちゃん」とは幻獣ラ
ムウのこと。ティナの力になりたいと
考えたラムウは、彼女たちの仲間にな
るようモグに夢を通じて働きかけ、モ
グも素直にそれに従った。

「みんな死んじやったと思ってたクボ!
生きてたクボー!
よかったクボー!
ボクもいっしょに戦うクボー!!」

——炭坑都市ナルシェ:世界崩壊後、
セリスたちと再会し
世界崩壊のさい、ナルシェにいたモ
グも、モグ以外全員亡くなった。ひと
りぼっちで眠に残されたモグは、セリス
たちとの再会を喜び、怒人の形見のお守
りを手し、ふたたび戦いにおもむく。

Memorial Words



「そうか。世界を救おうとしているのか。
では俺も世界を救うという
ものまねをしてみよう」
——ソーンイーターの腹のなか:セリスたちの仲間に加わり
世界を救わねばという使命感からではな
く、興味を持った相手をマネしてみよう
という動機で仲間になった。ちなみに、「」がま
まに話をするのは、この場面へ。

「ウー……ウーマロだウー。
親分の命令……。
おれ……あんたたちの仲間!
よろしく!」
——雲男の洞窟:セリスたちの仲間に加わり
という事情で舎弟になったのは不明だ
がウーマロにとって、親分モグの言葉は絶対。
モグの命に従い、人間の言葉でたとえ目
己紹介してセリスたちに仲間入りする。

「ウガー!」

——エンディング:岩壁を破壊して進路を確保し
ガレキの塔から脱出する途中、閉じた扉に直
面すると、扉を開けようとするこもなく、そ
ばの岩壁を怪力で壊して突破口を開く。力自慢
の面目躍如といったところ。

Cefca ケフカ

リターナーと敵対し皇帝にも牙をむく
狂気を漂わせた道化

▶ Cefca Palazzo ケフカ・パラッツォ



Personal Data

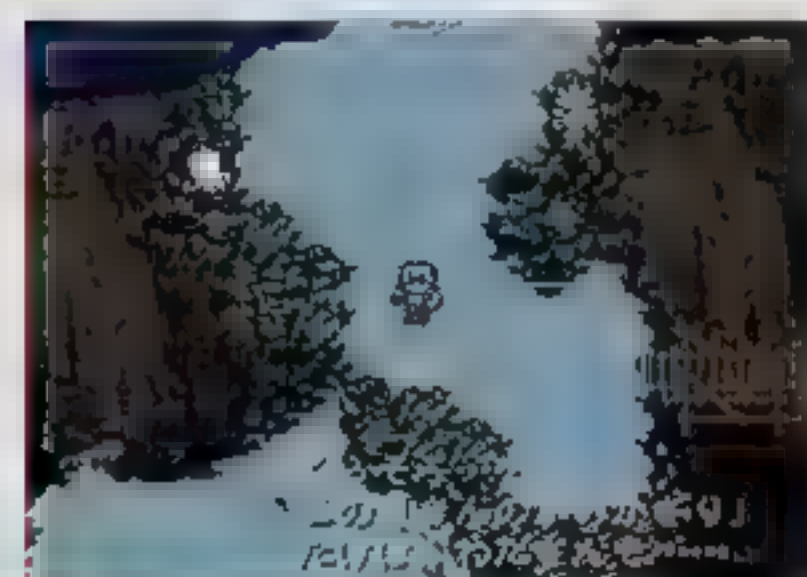
職業	大魔導士
出身地	不明
年齢	35歳
誕生日	11月19日
星座	さそり座
身長	167cm
体重	48kg
血液型	AB型
好きな物	鏡
嫌いな物	レオ將軍
趣味	人形遊び

ガストラ皇帝直属の人造魔導士。魔導の力が注入され
た影響で人格が破綻し、破壊の欲望に取りつかれた。帝
国の一軍の将をまかせ、命をもてあそぶ策を各地で展
開してリターナーと対決。やがて幻獣を魔石化する術を
編み出して膨大な力を会得すると、魔導の力をつかさど
る三闘神を復活させ、主であるガストラ皇帝の命を奪っ
て、荒廃した世界に破壊神として君臨する。



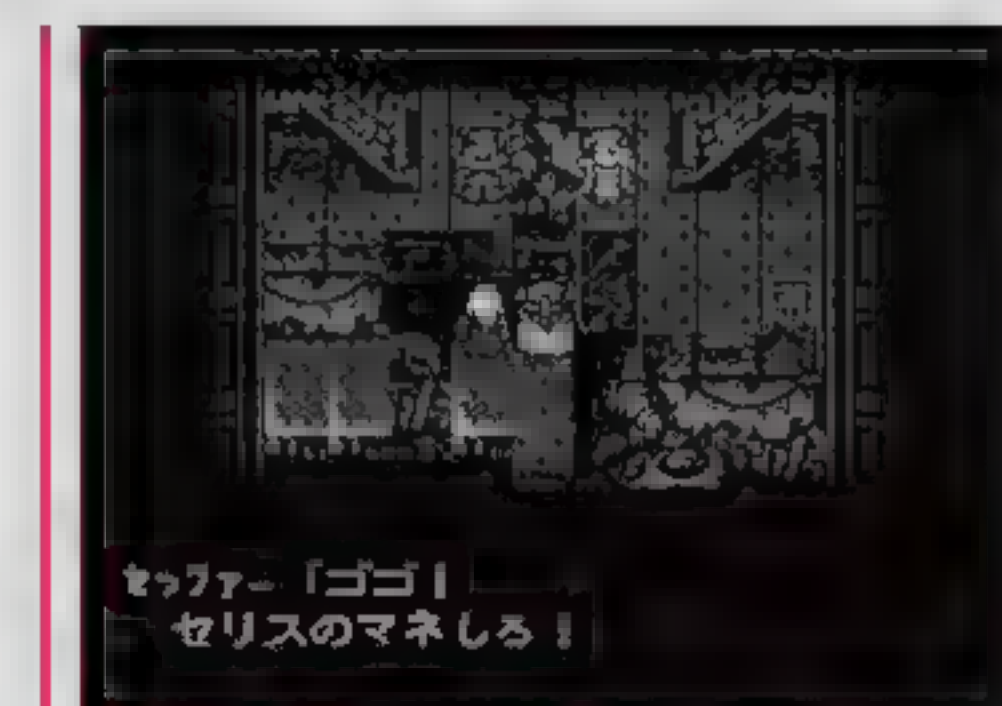
ティナを守って大奮闘

物語の序盤に、ティナを守ろうとするロックを手
伝って、仲間のモググリ10匹とともに奮戦。一見同
じに見えて名前や特技が異なる彼らのなかには、モ
グの恋人モルルの姿もあった。



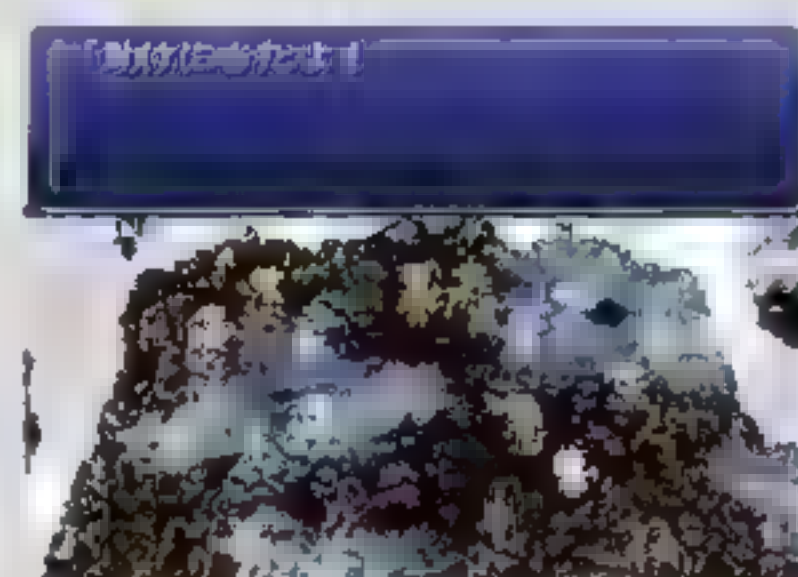
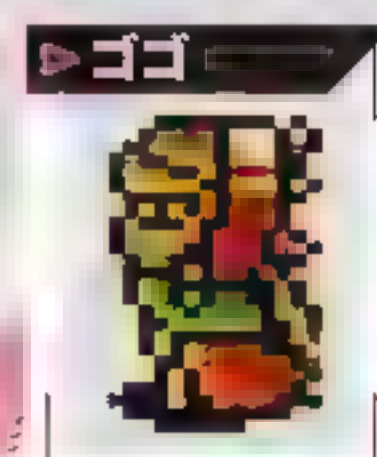
髪飾りと天秤にかけられて?

こそどろ1匹オオカミに人質に
されてしまい、抵抗するも崖から
落ちて絶体絶命に。きんのか
みかざりに目もくれず自分を助け
たロックたちに感謝し、ラムウの
言葉もあって仲間になる。



仲間を救ったモノマネ

ガレキの塔から脱出する途中、ふたつのボタ
ンを同時に押さなければならない場面直面し
たセリスたち一行。ゴゴがセリスのマネをして
ボタンを押すことで道が開け、仲間たちは無事
にその場を逃れることができた。



助けにきたよ!

エンディングでは、ガレキの塔
の仲間のもとへ、パーティーに入
っていないメンバーが「助けにき
たよ」と駆けつける。このメンバ
ーがふだん無口なウーマロやゴゴ
だと、親しげに話す様子が新鮮。



Memorial Scenes



▶ 未採用のデザイン

Memorial Words



「この世で一番の力を私は取り込んだ。
それ以外の者などカスだ！
カス以下だ！
カス以下の以下だ！」
——ガレキの塔：最終決戦でセリスたちと対峙して
三闘神の力を手に入れたと、自分以外のすべての破壊をまくる。ちなみに、「以下」というのは、ケフカのお気に入りの言いまわし。

「さて！と言われて、まつ者がいますか！」
——ドマ城：マッシュに追われて逃走し

ドマ城を毒攻めにしようとしてマッシュの猛追を受け、ひょうひょうと陣内を逃げ回っていく。真剣な場面なのだが、これが何度もくり返されるので、どこかコミカル。

「おほほほ！ なんと、あたたかい手ざわり！
みたされていくー!!」
——サマサの村：襲いかかってくる幻獣たちをつぎつぎと魔石に変えて

幻獣の命を絶ち、彼らの魂の結晶である魔石を手に入。喜々として「満たされる」と発言。ケフカの残虐で濁いた心がよくわかるセリフ。

「ちくしょう ちくしょう ちくしょう ちくしょう ちくしょう ちくしょう
ちく ちく ちく ちく ちく ちく ちく ちく ちく
ちつつつくしょーーー!!」
——魔大陸：仲間を殺せと言ってセリスにナイフを渡すも、逆に刺されて激高し

他者の血を見るのは好きだが、自分が傷つくのは大嫌い。己の血を見て逆上し、皇帝の目の前で暴走しはじめる。

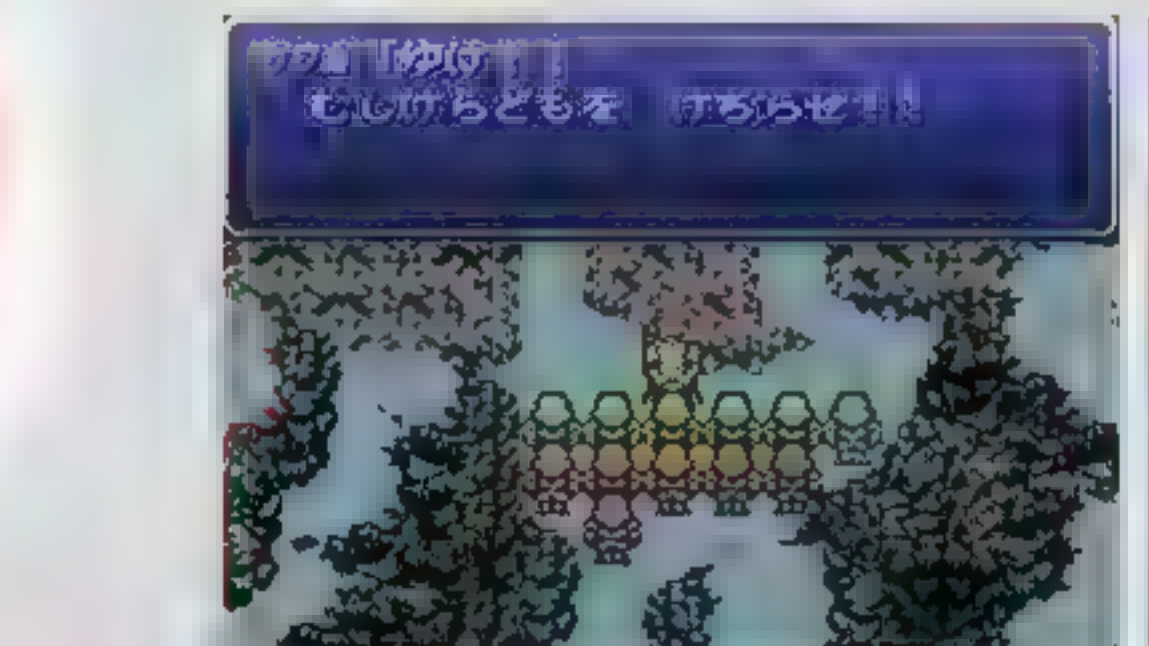
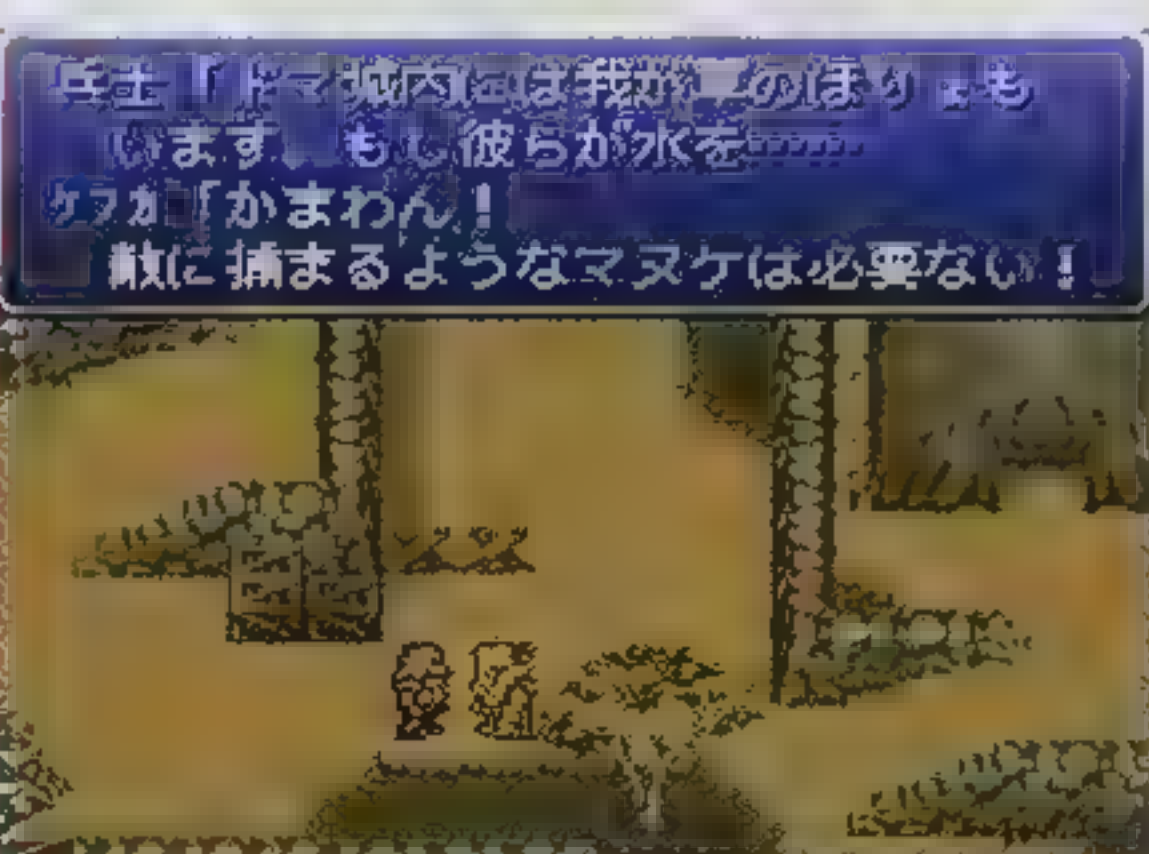
「命……。夢……。希望……。どこから来て、どこへ行く？
そんなものは……このわたしが、破壊する!!」
——ガレキの塔：最終決戦のさなかに

荒廃した世界でもセリスたちはそれぞれの光を見いだすが、虚無感に支配され夢も希望も否定するケフカは死の世界を創ることを欲し、両者はついに激突する。戦いに至るまでの、人は何のために生きるのかをめぐめる会話は必見。

「シンジラレナイ!!!」「つまらん」
——帝国城：ドマ城に毒を流した罪で投獄され、不満をぶちまけて
ふざけたボースをとってシンジラレナイ
「い」と叫んだり、おどけた態度にさめた調子
で「つまらん」と言い捨てるのがケフカのクセ。

卑劣な毒攻め

戦場であっても人道面では一定の配慮をするのが世のなりわいだが、そんな常識はケフカには通用しない。部下の制止も振り切って、ドマ城そばの川の水に毒を混ぜ、老若男女問わず城内の者を皆殺しにしてしまう。



氷づけの幻獣をめぐる攻防

物語冒頭の、ティナを用いた作戦で失敗した氷づけの幻獣の確保を再度試み、ナルシェへ侵攻。逆らう住民は皆殺しという強引な手法を取り、リターンと交戦する。

皇帝をも手にかけて

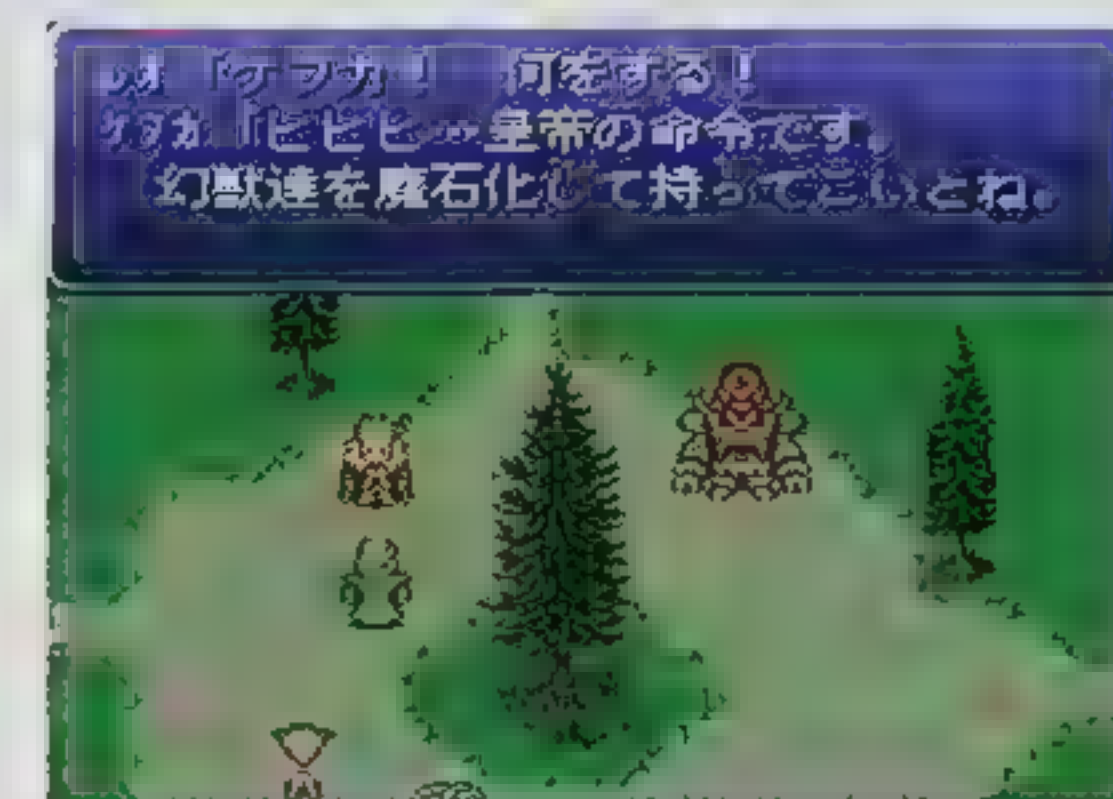
サマサ侵攻後、魔大陸に向かった皇帝に同行するが、主に従うのもそこまで。石化していた三闘神を覚醒させるとその力を利用し、内心では見くだしていた皇帝を殺めて、世界すべての敵と化した。

Memorial Scenes



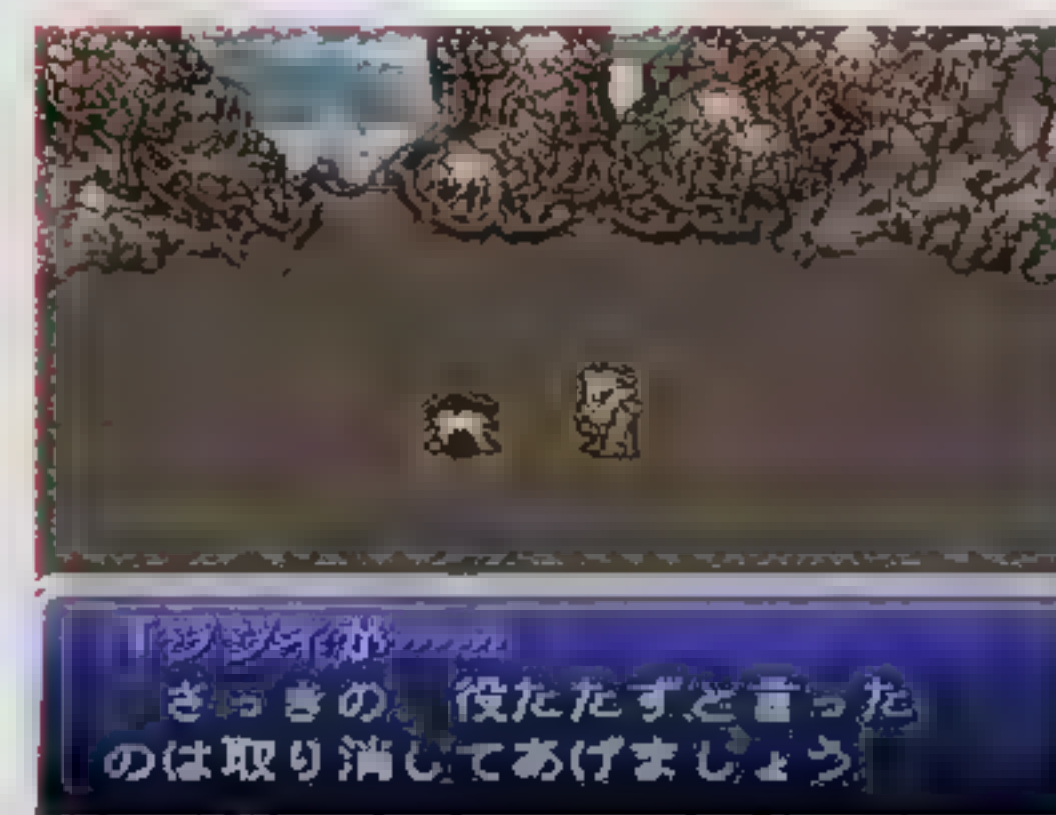
フィガロへの侵攻

皇帝の指示で、長年帝国と友好関係にあったフィガロ王国に進軍。一方的に同盟を破り、城に火を放って、かくまわれていたティナを引きずり出そうとする。



サマサの村での惨劇

「和解と見せかけて幻獣の力を手に入れよ」という皇帝の極秘命令を受け、サマサの村へ。幻獣をつぎつぎと魔石に変えたうえ、皇帝の命令を逸脱し、大嫌いな自国の將軍レオの命を奪う。



ガストラ皇帝

Gastra

Personal Data

職業	皇帝	出身地	不明	年齢	50歳
誕生日	10月26日	星座	さそり座	身長	179cm
体重	71kg	血液型	B型	好きな物	権力
嫌いな物	人に従うこと	趣味	絵画収集		

ガストラ帝国を一代で築いた独裁君主。魔大戦以来禁じられてきた魔導の力を研究し、その力を人や兵器に取りこんだ軍隊を用いて、各国への侵略を開始した。魔大陸を浮上させて伝説の三闘神の力をも掌中に収めかけたとき、腹心の部下ケフカに裏切られ、無惨な最期をとげる。

Memorial Words

「私が世界の支配者となるのだ!!

ファファファ……」

——マディンの回想:幻獣の血を引くティナを確保し、利用をたくらんで



レオ

(レオ・クリストフ)

Leo Cristophe

Personal Data

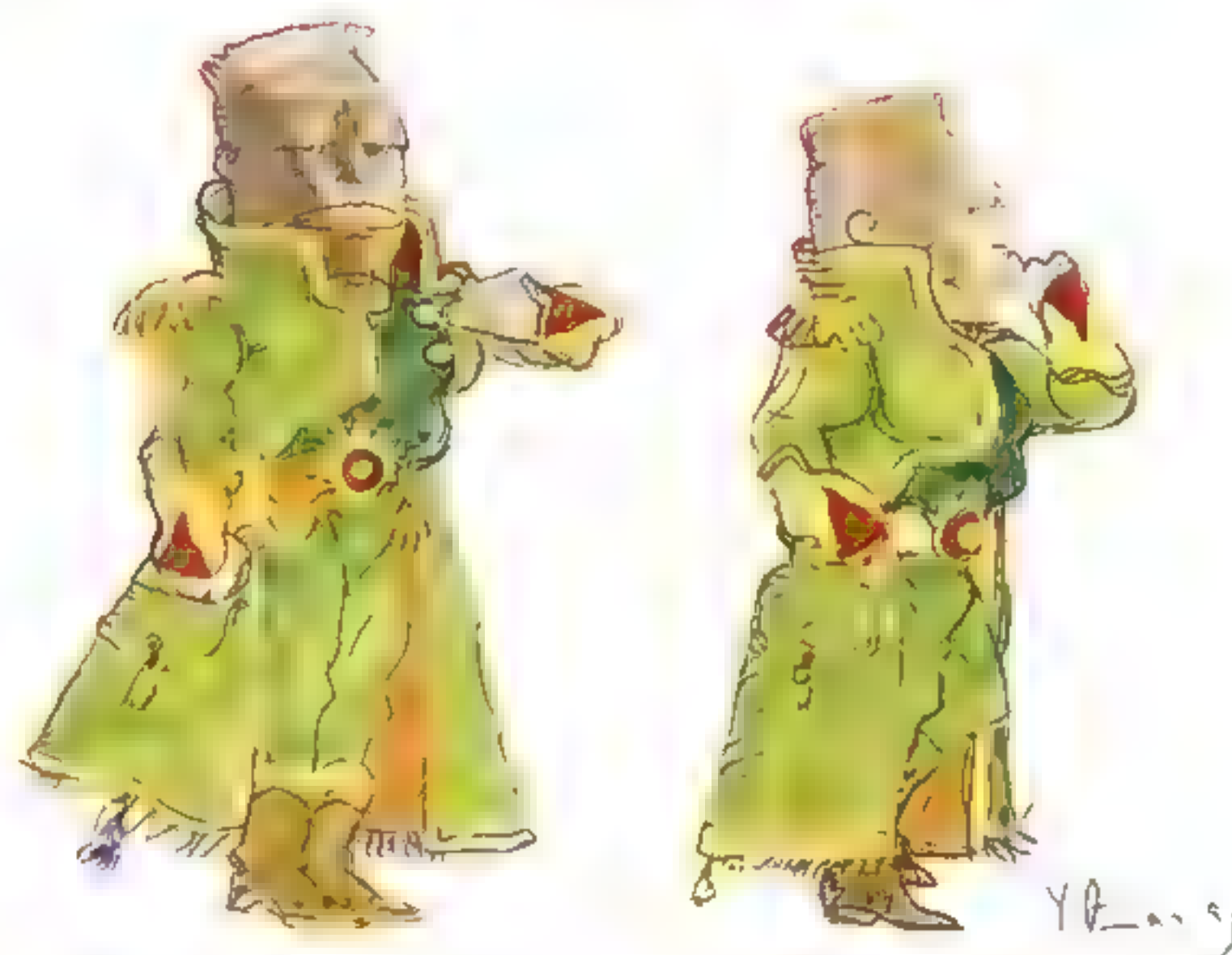
職業	将軍	出身地	ベクタ	年齢	30歳
誕生日	7月8日	星座	かに座	身長	188cm
体重	83kg	血液型	O型	好きな物	騎士道
嫌いな物	卑怯なこと	趣味	音楽鑑賞		

ガストラ帝国軍を代表する名将軍。騎士道精神に富み人命を重んじる人物で、ケフカとは互いに反目し合っていた。幻獣との和平交渉が素番と知らずに皇帝の名代としてサマサの村へおもむき、幻獣を魔石化していくケフカを止めようとして殺される。

Memorial Words

「お前は帝国軍の兵士である以前に、
一人の人間だ。ムダに命を落とすな」

——帝国軍陣地:ドマ城を襲撃しようと、血気にはやる兵士をさとして



シド

Cid Del Norte Marguez

Personal Data

職業	発明家	出身地	ベクタ	年齢	46歳
誕生日	5月27日	星座	ふたご座	身長	163cm
体重	60kg	血液型	B型	好きな物	脱走、学問
嫌いな物	世俗事、とくに金	趣味	新種の植物栽培		

ガストラ帝国で魔導の力を研究する博士。幻獣から抽出した魔導の力を利用して人造魔導戦士を多数生み出しており、そのひとりであるセリスを、実の娘のように大切にしていた。リターンーとの交流をきっかけに己の研究の非道さと戦争のおろかさを実感し、帝都での和平会談を主導する。

Memorial Words

「おまえたちと出会ってわしも決心がついた。

皇帝に話をしてみよう。

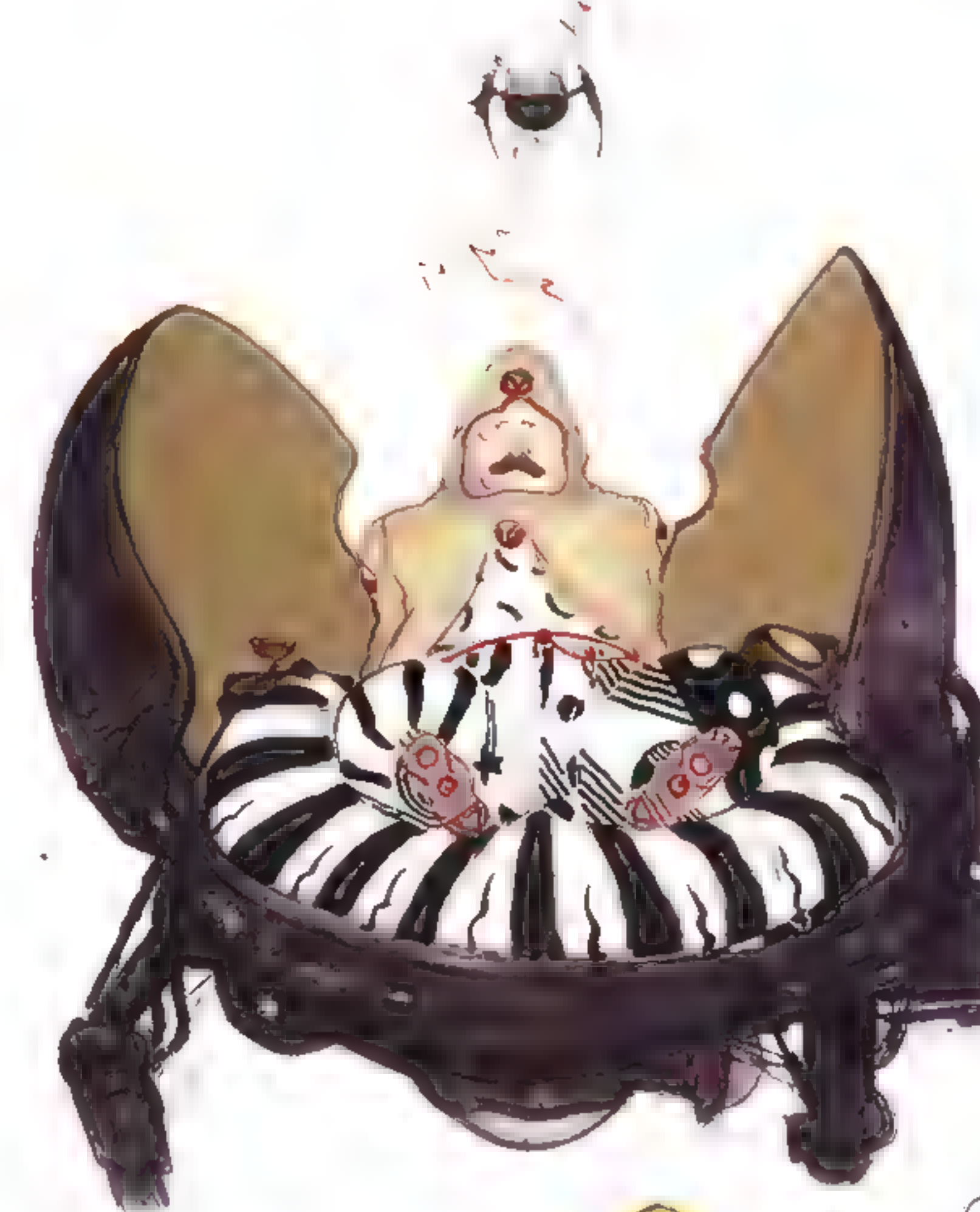
この戦争のおろかさを……」

——魔導研究所:幻獣を利用してきたことを悔いて

「おじい!? へへ、てれるのオ。

突然孫娘ができたみたいで……」

——孤島:セリスに「おじいちゃん」と呼ばれ





バナン

Bannan

Personal Data

職業: リターナー指導者 出身地: サウスフィガロ地方
 年齢: 54歳 誕生日: 10月23日 星座: てんびん座
 身長: 172cm 体重: 70kg 血液型: A型
 好きな物: 平和 嫌いな物: 秩序なき混沌 趣味: 読書

反帝国組織リターナーのリーダー。ロックが連れてきたティナに興味を抱き、ガストラ帝国と真っ向から渡り合う力を得るべく、彼女に幻獣との橋渡し役を依頼する。

Memorial Words

「おぬしは世界に残された最後の一粒。
 『希望』と言う名の一粒の光じゃ」

——リターナー本部: みずからの力におびえるティナを説得し

Memorial Scene

守ってあげないとゲームオーバーに

リターナー本部を脱出してレテ川をくだるときには、バナンが一時的に仲間に加わる。もっとも、彼は戦力というよりも護衛対象。本職が神官なので、折ることで味方全体のHPを回復できるが、戦闘能力が低いうえに、彼が倒れるだけでゲームオーバーになってしまうのだ。



ビックス&ウェッジ

Biggs & Wedge

ガストラ帝国の一般兵コンビ。あやつりの輪に支配されたティナを連れて魔導アーマーでナルシェを襲い、氷づけの幻獣ヴァリガルマンダの確保を試みるも、その圧倒的な力により消されてしまう。

Memorial Words

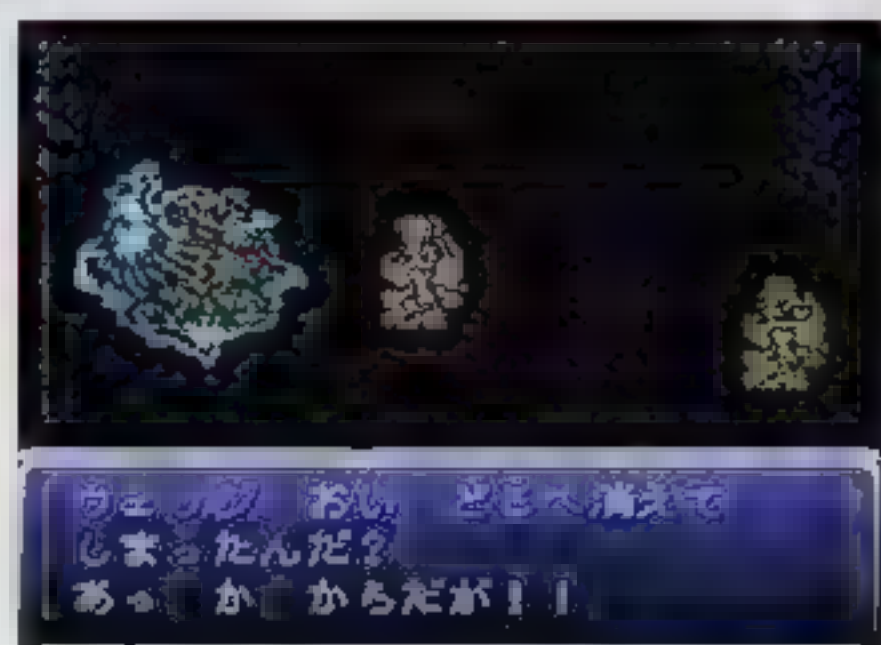
「生まれながらに魔導の力を持つ娘か……。
 魔導アーマーに乗った兵士50人を
 たった3分で倒したとか……。恐い……」

——オープニング: 同行するティナを見つめながら

Memorial Scene

幻獣の光を浴びて……

氷づけの幻獣の確保を命じられ、ティナを連れて炭坑都市ナルシェに乗りこんだビックスとウェッジ。街を守るガードや守護獣ユミールを倒して幻獣と対面するが、ティナと感応した幻獣の放つ光を浴びて消滅してしまう。



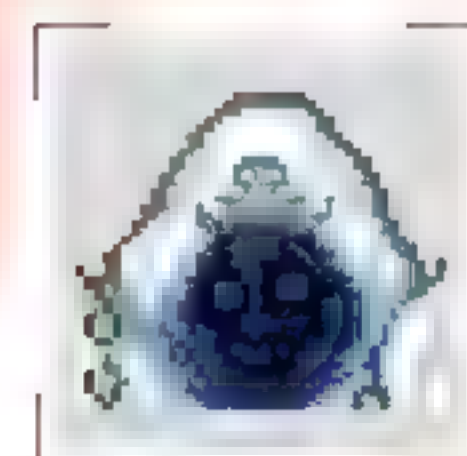
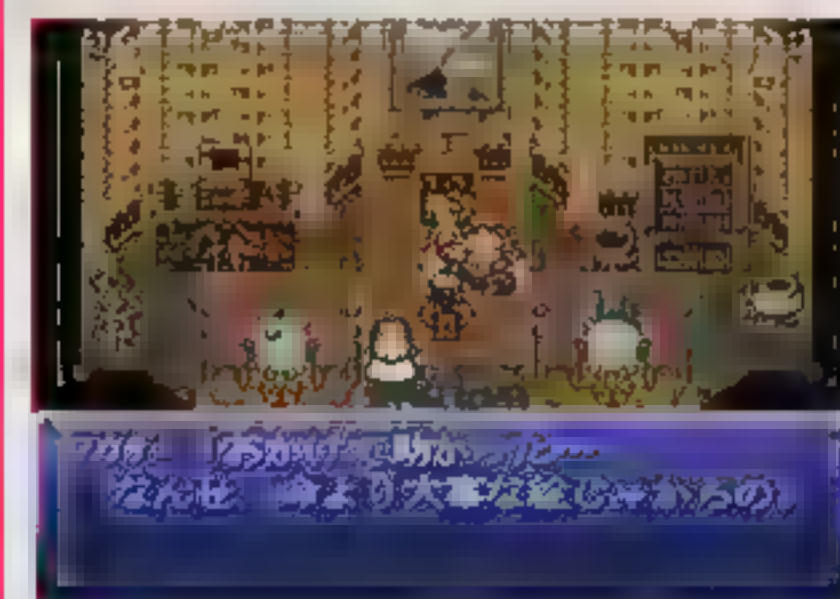
アウザー

美術品の収集家として知られる、ジドールの町の大富豪。リルムの画才をウツサで聞きつけ、自身の屋敷に彼女を招いて女神の絵を描かせるが、絵に悪霊が取りついてしまい、大変な目に遭う。

Memorial Scene

大事な絵に魔物が取りついて

オークションで女神ラクシュミの魔石を買い落としたアウザーは、魔石に合う女神の絵がほしくなり、リルムに白羽の矢を立てた。しかし、魔石の力のせいで、リルムが制作中の絵をはじめとする屋敷内の数々の絵に悪霊や魔物が取りつくという事件が発生。セリスたちがこれを解決すると、アウザーは魔石を一行にゆずり、リルムが絵を完成させに訪れる日を待つのだった。



ゆうれい

Personal Data

職業: 浮遊霊 好きな物: 天国
 嫌いな物: 地獄 趣味: 浮遊

死者の魂を霊界へ運ぶという魔列車内をさまよう霊たち。その多くは生ける者に対して好戦的だが、なかには、気まぐれなのか、力を貸してくれる者も。

Memorial Words

「……に、が、さ、ん……」

——魔列車: 仲間を倒したマッシュたちを追いかけ

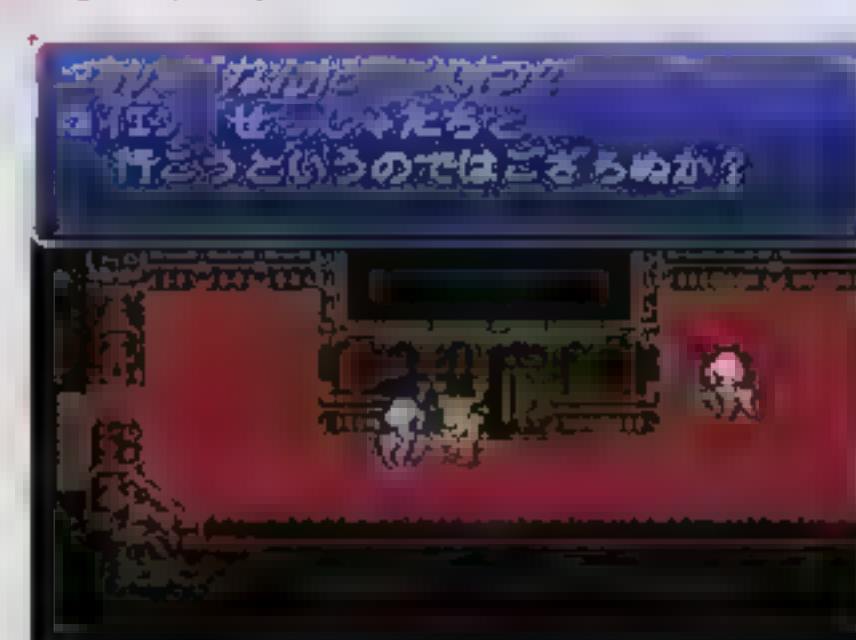
「お食事になさいますか?」

——魔列車: 食堂車で着席したマッシュに注文を開き

Memorial Scene

襲ってきたり仲間になったり

ゆうれいの多くは、生者であるマッシュたちに襲いかかるが、アイテムや食事を提供してくれる者もいる。仲間になってくれるゆうれいもあり、霊ならではの特技「とりつく」で、自分もろとも相手を昇天させるのだ。



Memorial Words

「た、たのむ……。あの絵を助けてくれ……」

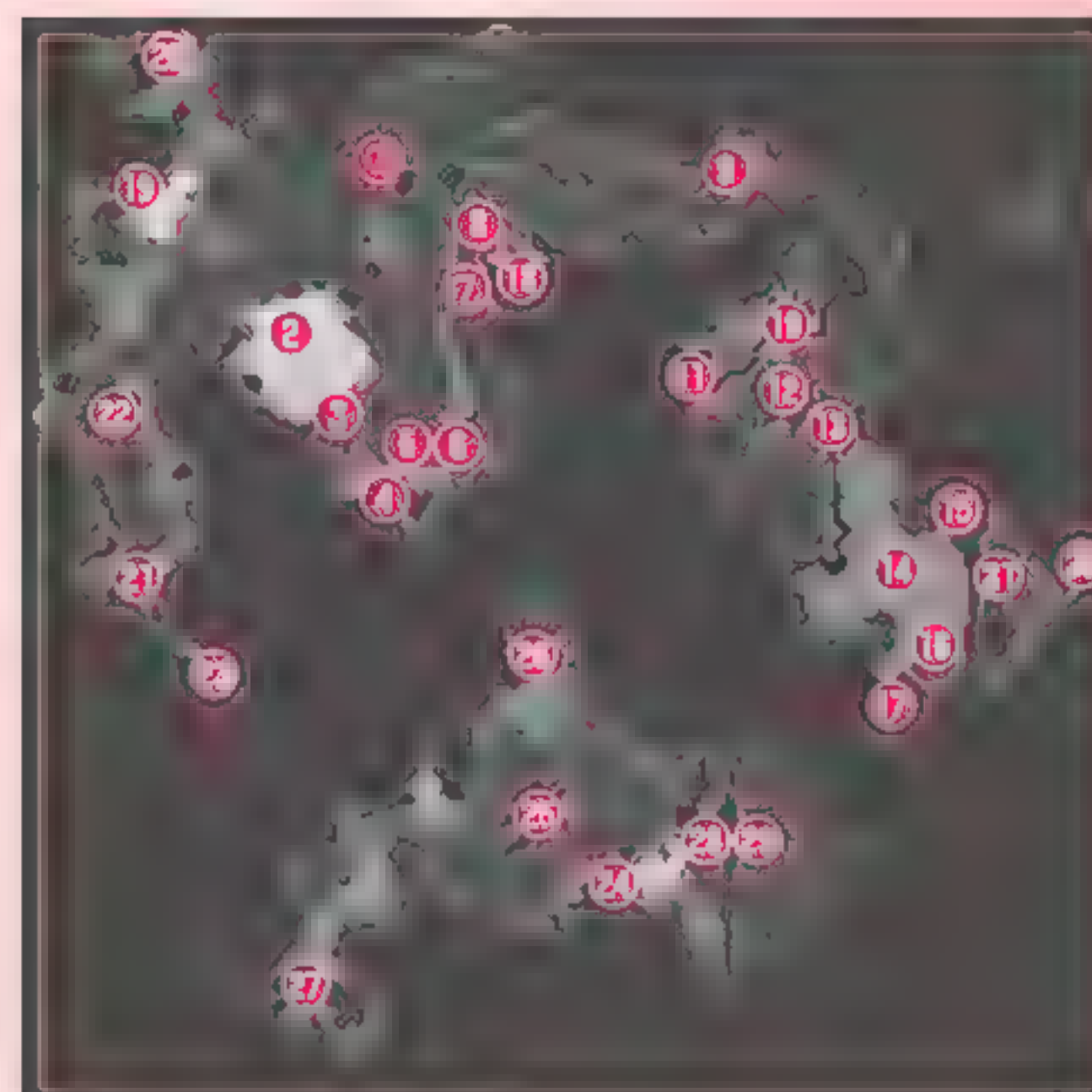
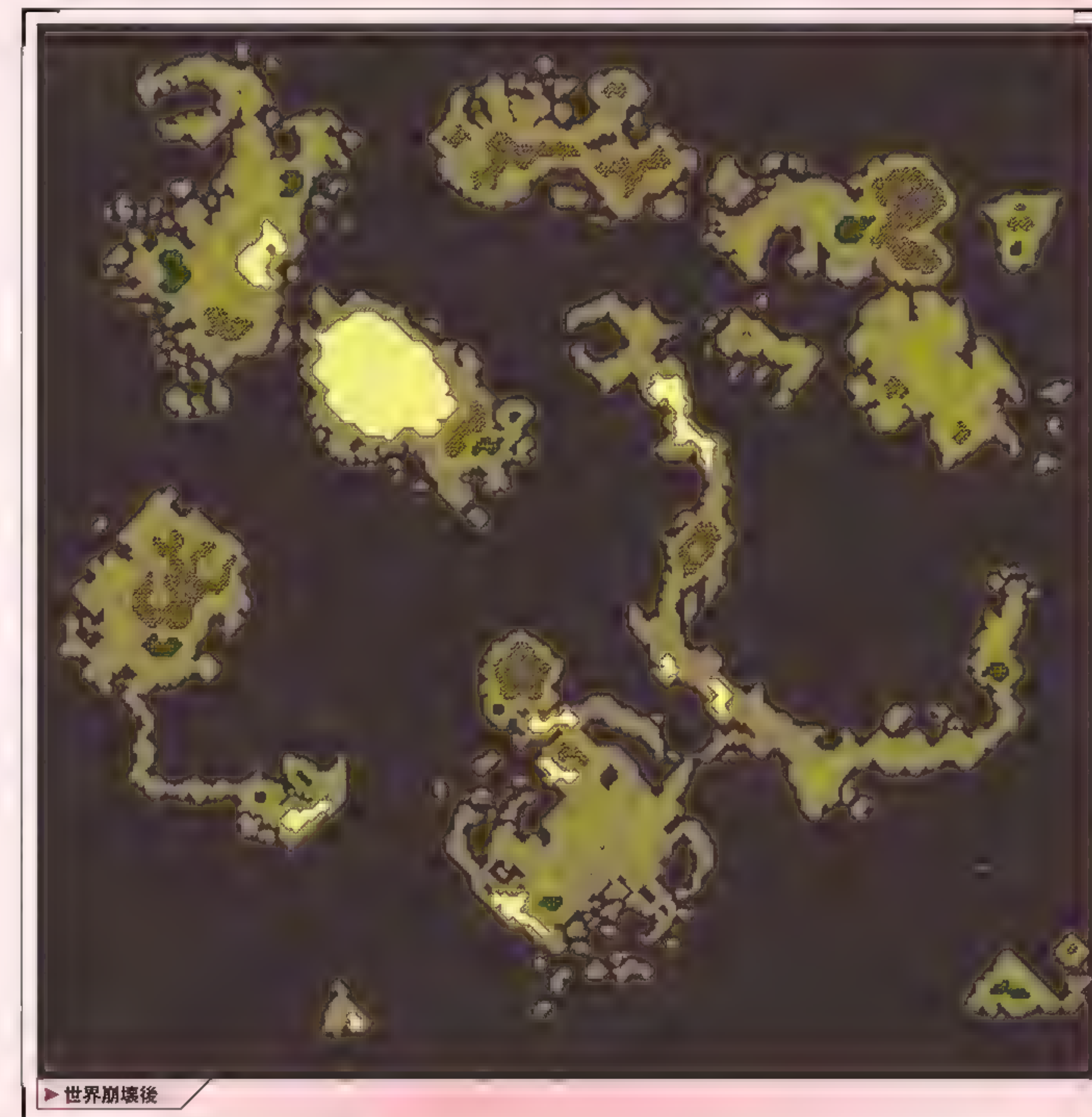
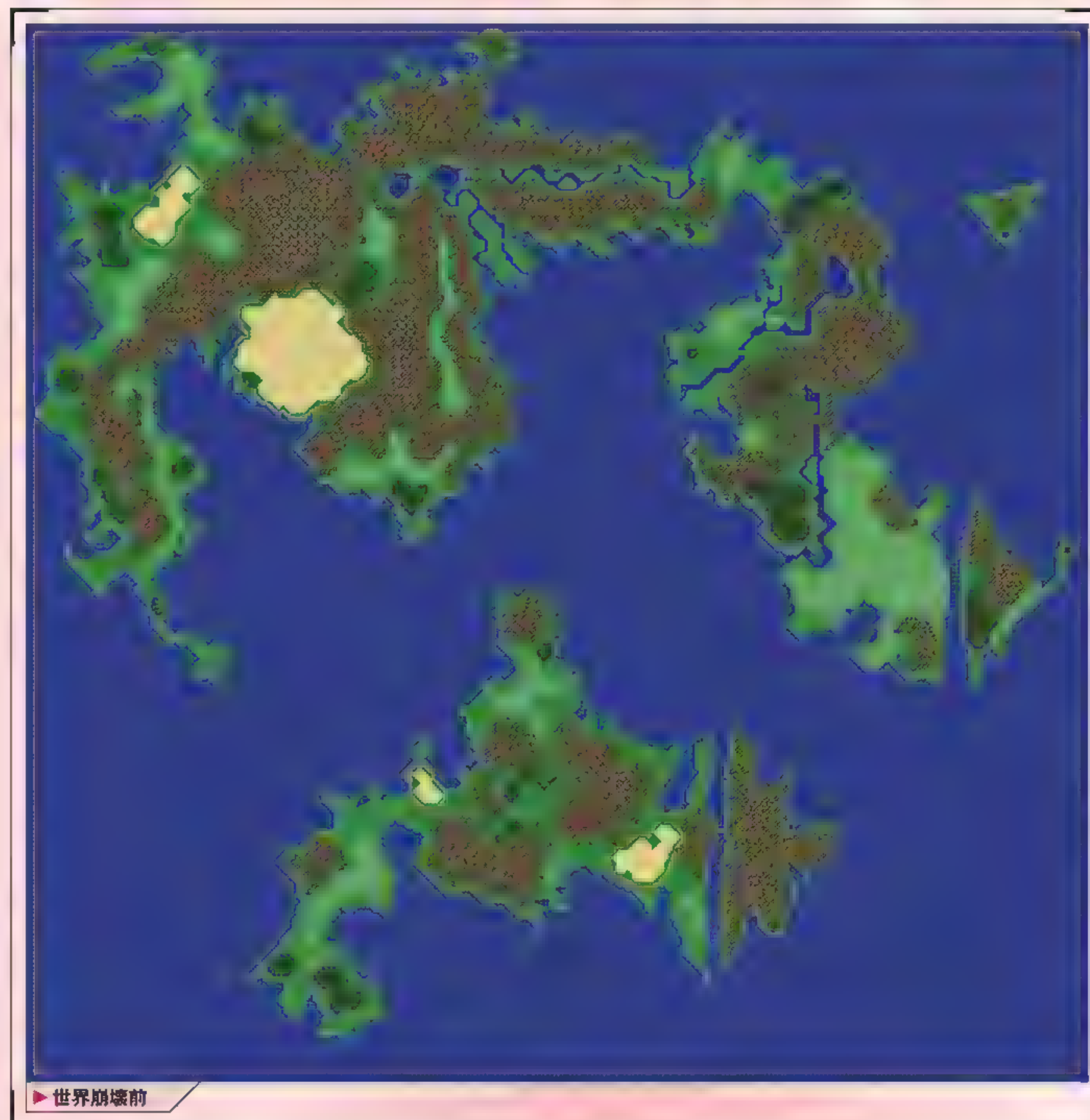
——ジドールの町: 自宅で飾ろうとしていた絵に悪霊が取りつき、セリスたちに助けを求めて





WORLD

冒険開始時の世界はおもに、北の大きな大陸と、ガストラ帝国領である南の大陸からなる。しかし、ケフカが三閼神の力を暴走させて世界が崩壊すると、地形は大きく変化。以前は海底にあった「蛇の道」も、モブリスとニケアを結ぶ陸地として地上に姿を見せる。



- | | | |
|--------------|------------|----------|
| ① 炭坑都市ナルシェ | ⑮ モブリスの村 | ⑳ 封魔壁の洞窟 |
| ② フィガロ城 | ⑯ 三日月山の洞窟 | ㉑ サマサの村 |
| ③ サウスフィガロの洞窟 | ⑰ 蛇の道 | ㉒ 幻獣の洞窟 |
| ④ サウスフィガロの町 | ⑱ 港町ニケア | |
| ⑤ ダンカンの小屋 | ⑲ コーリンゲンの村 | |
| ⑥ コルツ山 | ⑳ 竜の首の家 | |
| ⑦ リターナー本部 | ㉑ ジドールの町 | |
| ⑧ レテ川 | ㉒ ソゾの町 | |
| ⑨ 一軒家 | ㉓ オペラ劇場 | |
| ⑩ 帝国軍陣地 | ㉔ アルブルグの町 | |
| ⑪ ドマ城 | ㉕ 帝国首都ベクタ | |
| ⑫ 迷いの森／魔列車 | ㉖ ツェンの町 | |
| ⑬ バレンの滝 | ㉗ マランダの町 | |
| ⑭ 獣ヶ原 | ㉘ 封魔壁監視所 | |



- | | |
|--------------|---------------|
| ① 孤島 | ⑮ ソゾの町／ソゾ山 |
| ② アルブルグの町 | ⑯ サマサの村 |
| ③ ツェンの町 | ⑰ ジドールの町 |
| ④ 蛇の道 | ⑱ 狂信者の塔 |
| ⑤ モブリスの村 | ⑲ フェニックスの洞窟 |
| ⑥ 港町ニケア | ㉑ 炭坑都市ナルシェ |
| ⑦ サウスフィガロの町 | ㉒ ダンカンの小屋 |
| ⑧ サウスフィガロの洞窟 | ㉓ ドマ城／夢のダンジョン |
| ⑨ フィガロ城 | ㉔ 獣ヶ原 |
| ⑩ コーリンゲンの村 | ㉕ 獣ヶ原の洞窟 |
| ⑪ 竜の首コロシウム | ㉖ 一軒家 |
| ⑫ ダリルの墓 | ㉗ エボシ岩の洞窟 |
| ⑬ マランダの町 | ㉘ 古代城 |
| ⑭ オペラ劇場 | ㉙ ガレキの塔 |

MONSTER



ダダルマー



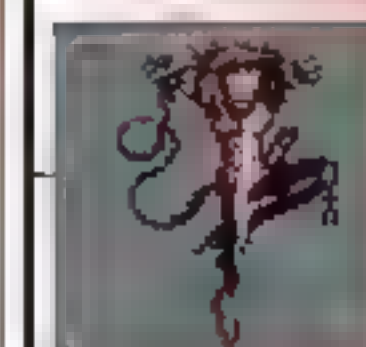
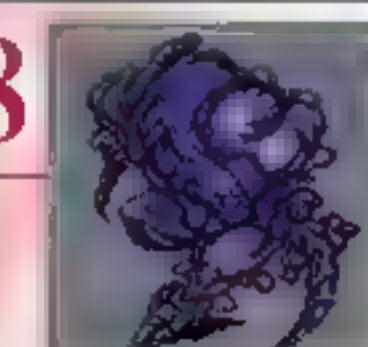
マグナローダーズ



ナンバー024



ナンバー128



ネラパ

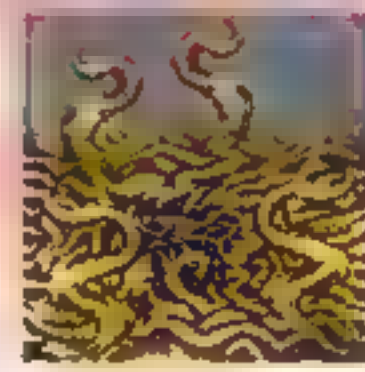
Memorial Feature

魔大陸の最後に待つ魔物

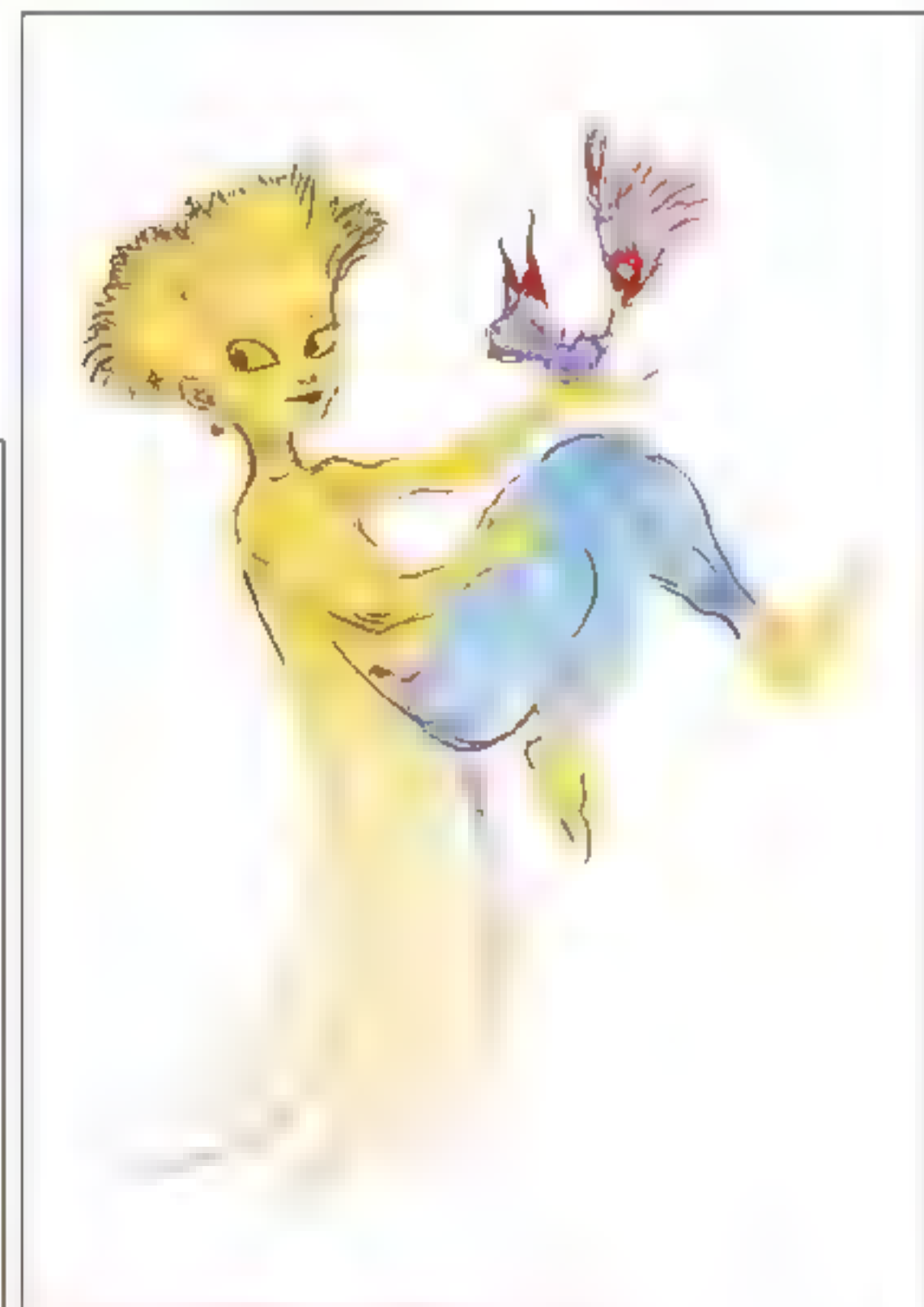
ネラパは、魔大陸から脱出するときに、出口の近くで待ち受ける敵。魔大陸が崩壊するまでのカウントダウンのなかで戦うことと、バトル開始直後にパーティ全員へ「しのせんこく」を使ってくることで、二重にプレイヤーをあせらせる。



しょくしゅ

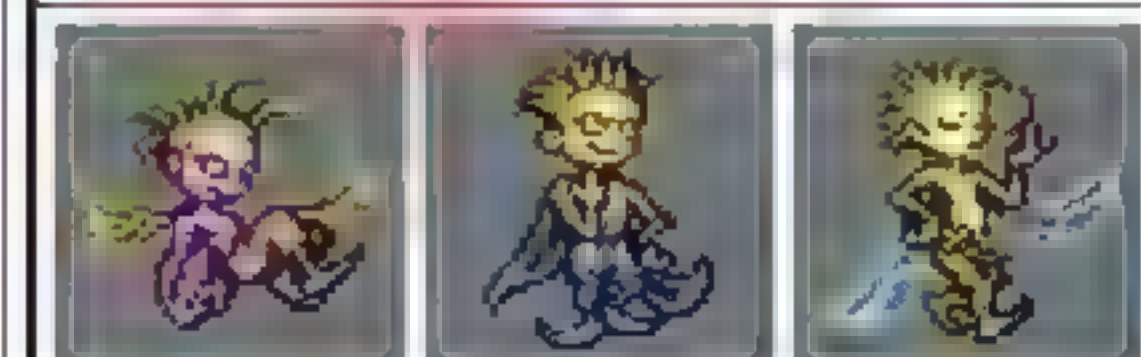


クリュメヌス

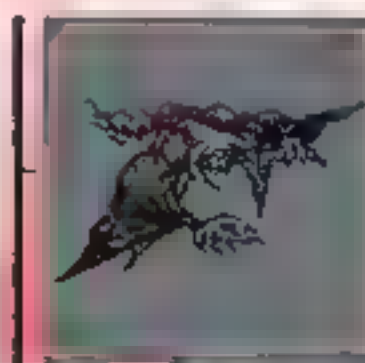


夢の三兄弟

(レーヴ、ソーニョ、スエーニョ)



※左からスエーニョ、ソーニョ、レーヴ



デスゲイズ

Memorial Feature

大空を飛んでいるといきなり出現

崩壊後の世界の空を飛空艇で飛んでいると、突然デスゲイズが現れる場合がある。このモンスターは、バトルの途中に、残りHPがそのままの状態で見えなくなるのが特徴。倒してバビムートの魔石を入手したければ、飛空艇でひたすら大空を飛びまわって、デスゲイズと何度も戦うことになる。

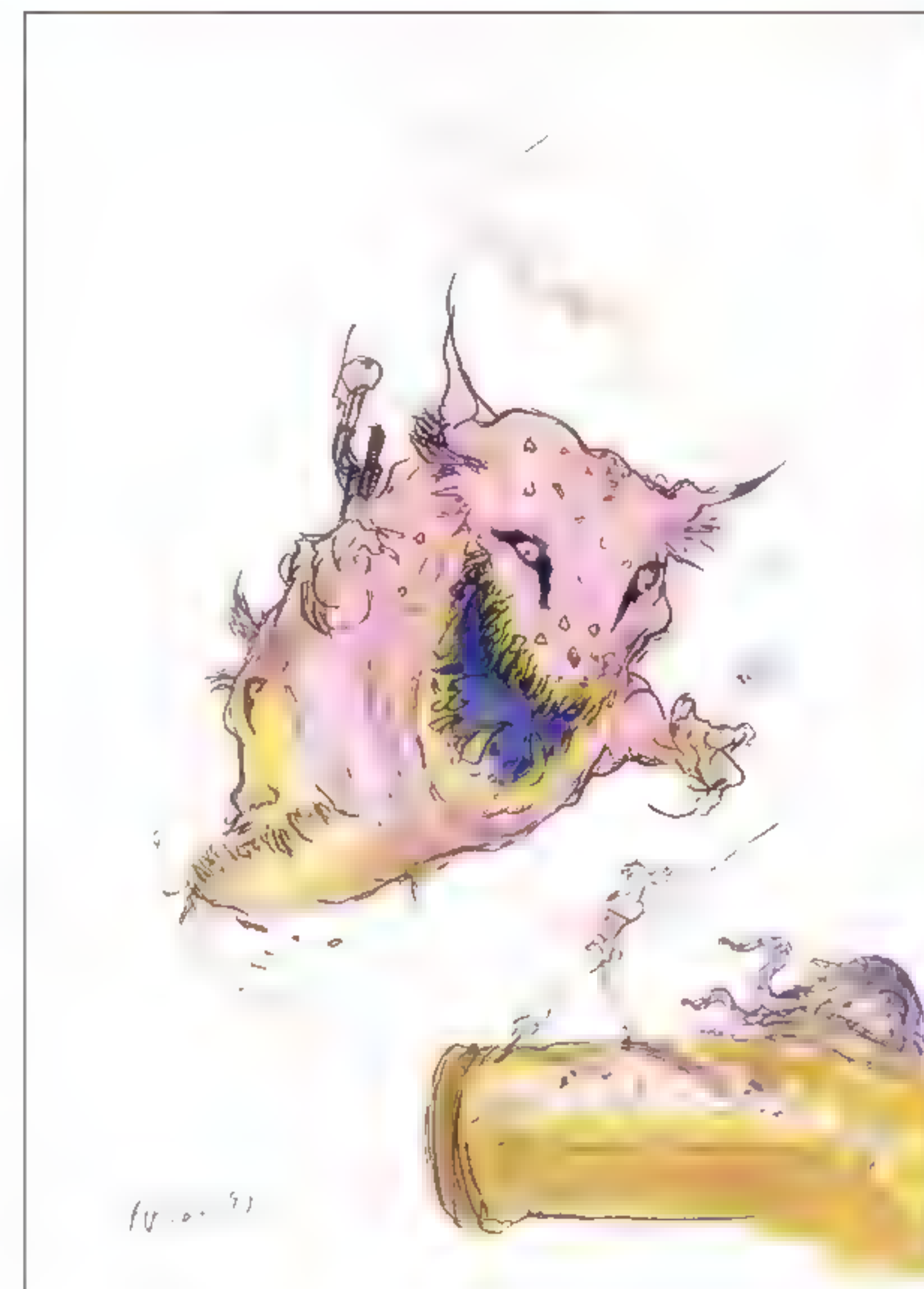


デュポーン

Memorial Feature

コロシムに降取る“大先生”

魔大陸上空でオルトロスの用心棒として登場するデュポーンだが、世界崩壊後は、竜の首コロシムでオルトロスと一緒に働いている姿が見られる。しかも、コロシムでポーションなどのありふれたアイテムを賭けると対戦相手として出現し、「はないき」でこちらを吹き飛ばしてくるのだ。



オルトロス



野村哲也氏によるモンスターデザイン画



魔神

魔導の力の源とされる三閻神のうちの二柱。設定画には仮の名として「セフィロス」という文字がメモされていたり、「神曲演出」といった三閻神にまつわるアイデアが書かれている。

Memorial Feature

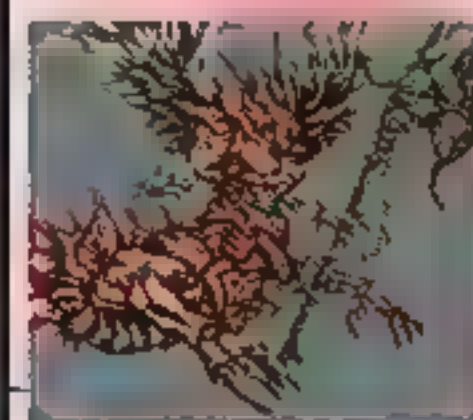
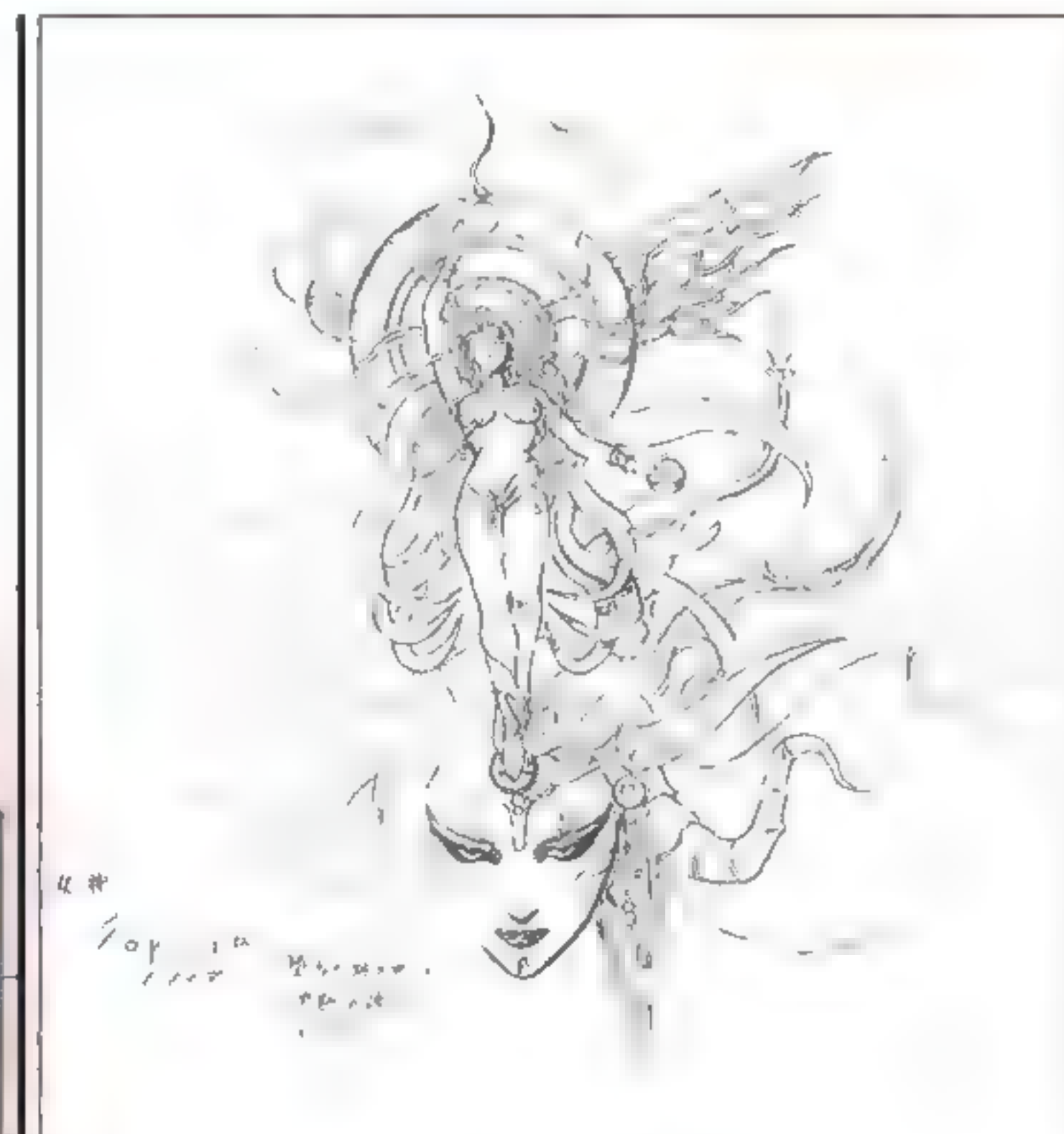
「フォースフィールド」を覚えるのにひと苦労

魔神は、ラーニング可能な技のひとつ「フォースフィールド」を使う唯一の敵。この技をストラゴスに覚えさせるには、3つにわけたパーティーをうまく切りかえながらガレキの塔を進み、ストラゴスのいるパーティーで魔神と戦う必要がある。



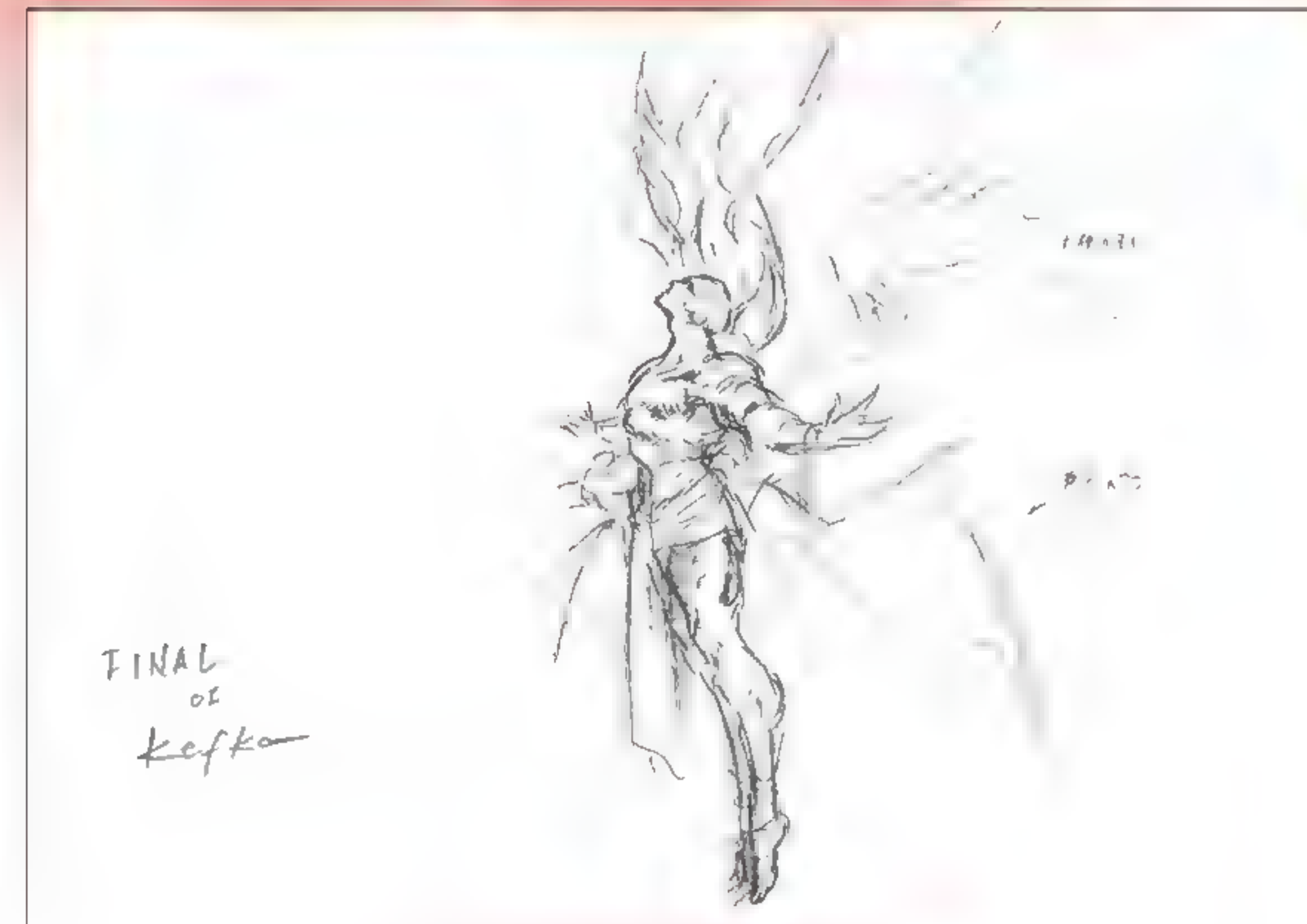
女神

三閻神の一柱で、美しい女性の変をした神。足元にある魔女のような巨大な顔は、ゲーム中では半分しか見えないが、不敵な笑みを浮かべていることがわかる。開発中は、知恵を象徴する女神「ソフィア」から名を取る案もあったようだ。



鬼神

巨大な戦斧を手にした、猛々しい神。戦斧には悪魔の頭骨のような装飾がほどこされている。「騎神」「ザウヴァン(Zurvan)」といった仮の名前や、「永劫の時」「最高神」などのメモ書きも。



ケフカ(最終形態)

三閻神の力を取りこみ、魔導の神として世界に君臨したケフカ。背中の上部からは天使の翼、腰のあたりからは悪魔の翼が生えており、神々しさとまがさが入りまじった姿になっている。

神々の像

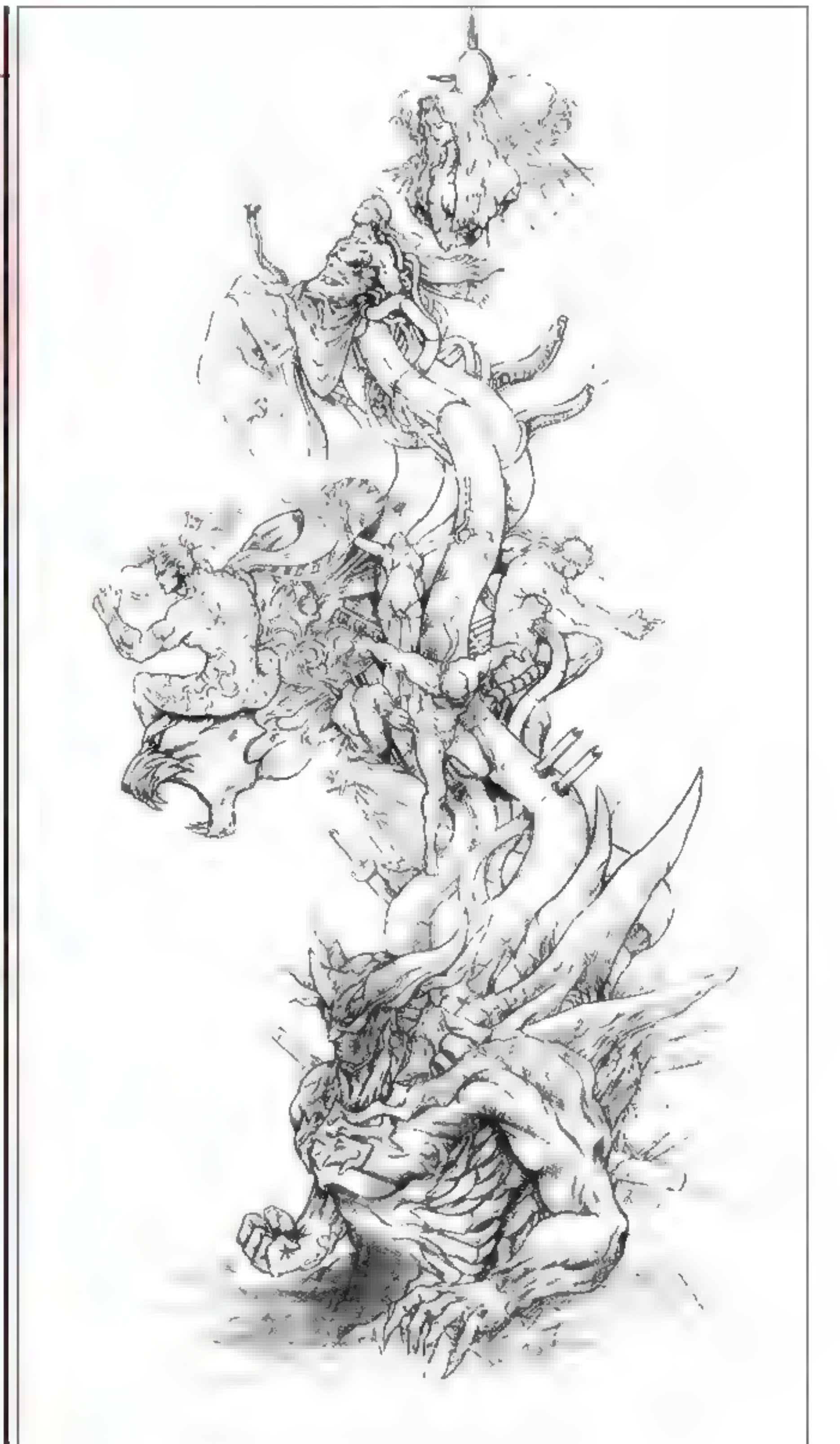
最終決戦の連戦において、3段階にわたって戦うことになる像。戦う場所が下から上へとせり上がっていき、それにもなつてバトル中のBGMが変化していく。人間や悪魔、機械などが複雑にからみ合ったデザインとなっており、なかにはケフカを連想させる部分も見受けられる。



Memorial Feature

パーティーを追つれにする最後の一撃

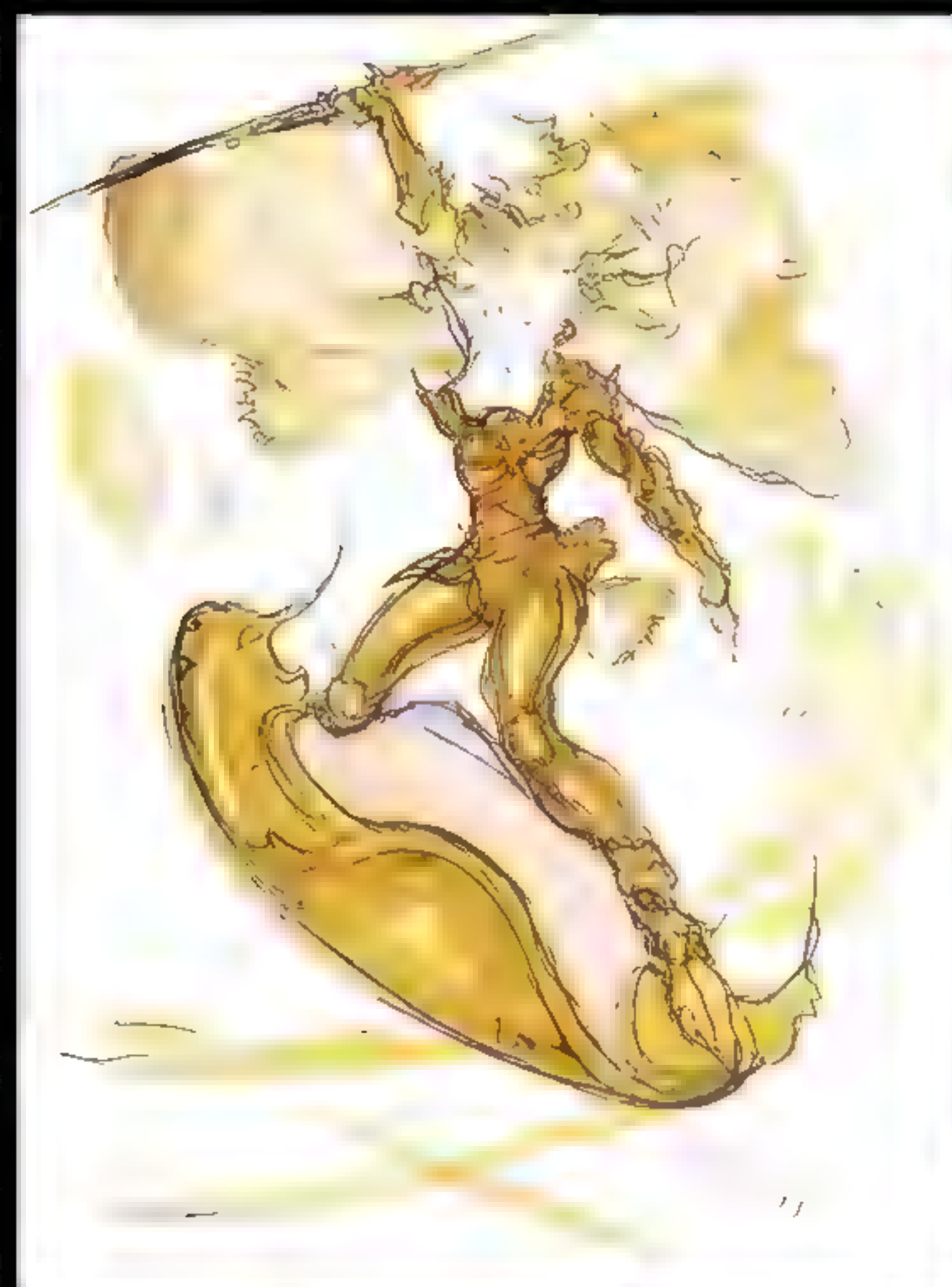
神々の像はいくつかのパーツにわかれており、そのうちの一部分は、倒されたときに攻撃を放つ。とくにやっかいなのが即死効果を持つ「やすらぎ」で、主力のキャラクターがこれを受けて、直後のケフカ戦でパーティーからはずれてしまうと、ショックが大きい。



FINAL FANTASY VI
ファイナルファンタジーVI

EXTRA MATERIALS

幻獣

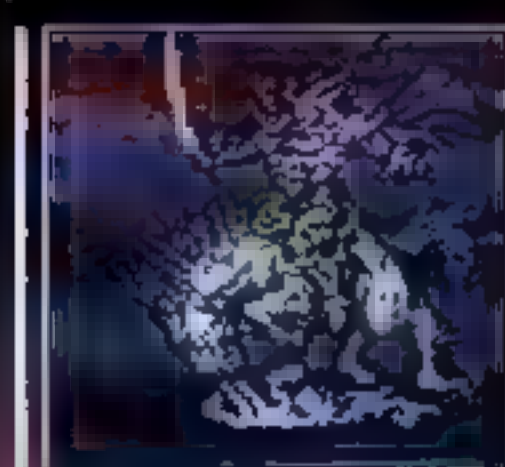
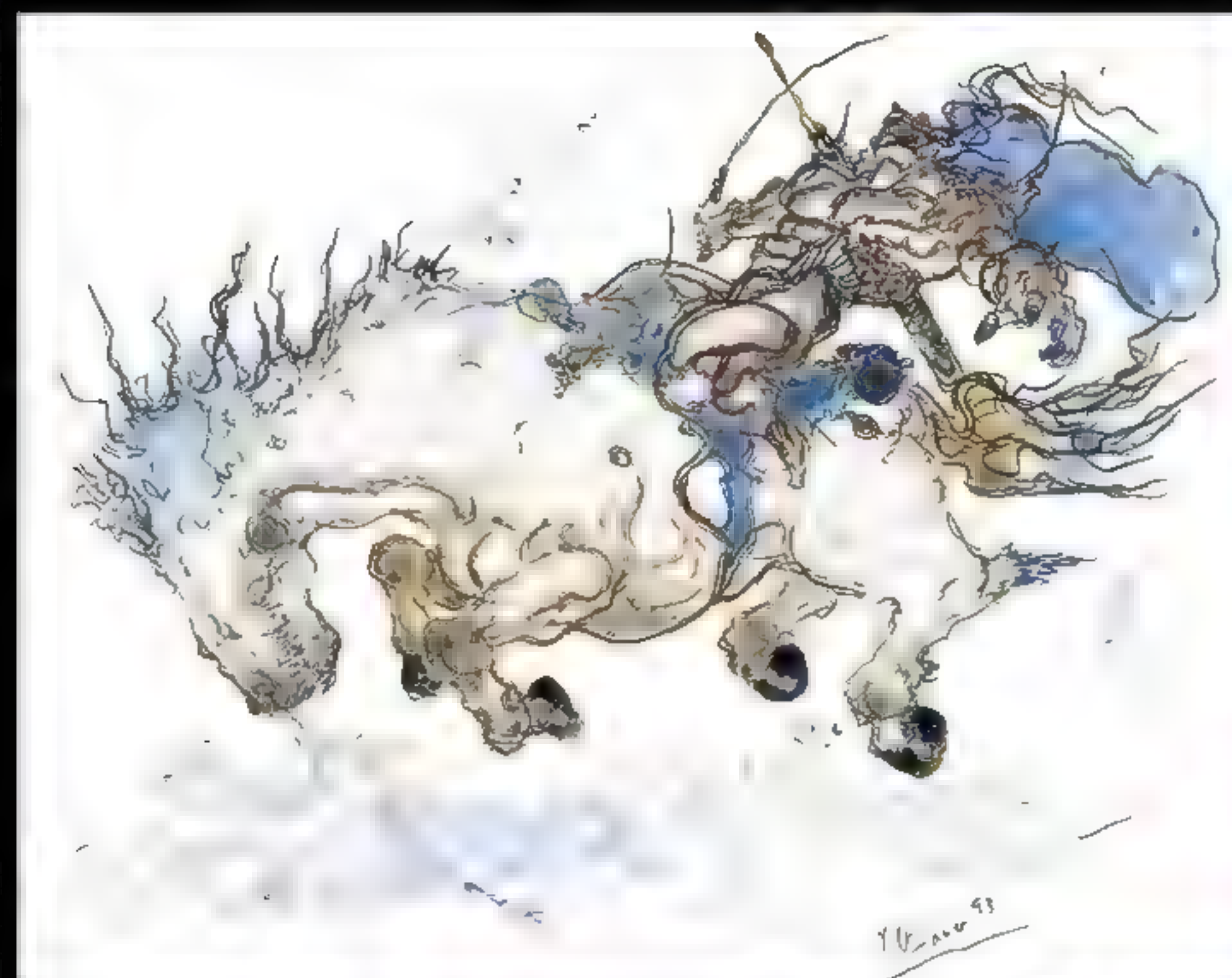
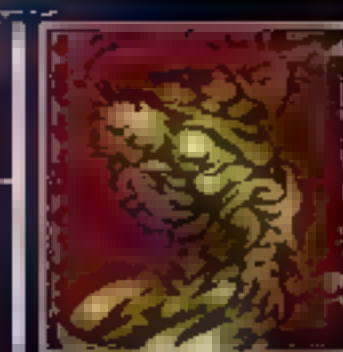


女神(ジハード)

三神神の一柱。ジハードの魂石を度ったときにはかの三神神と一緒に戦い、最終戦争を起して、敵味方の区別なくすべてのものを攻撃する。

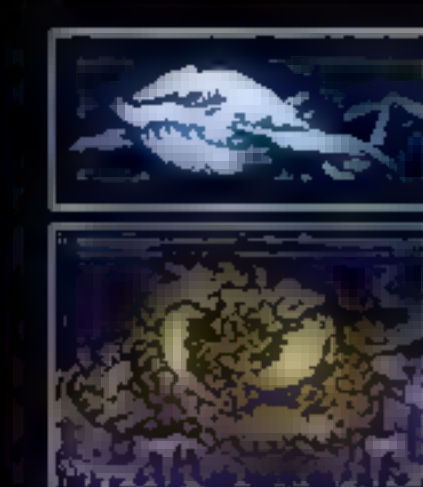
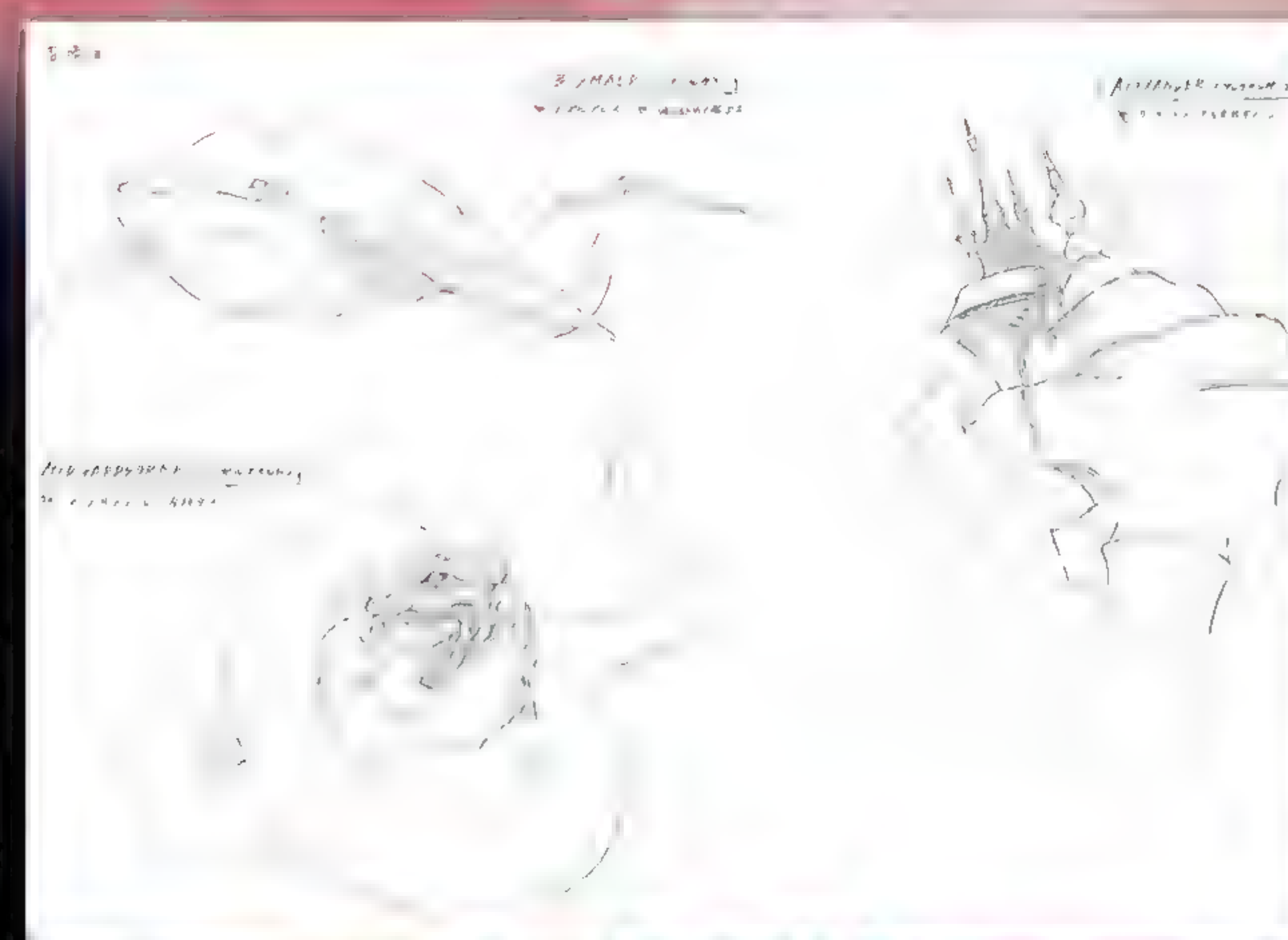


魔神(ジハード)



ライディーン

古代城の王女の涙によってオーディンがパワーアップした姿。「真・新鉄剣」を使い、オーディンよりも高い確率で敵を一刀両断にする。

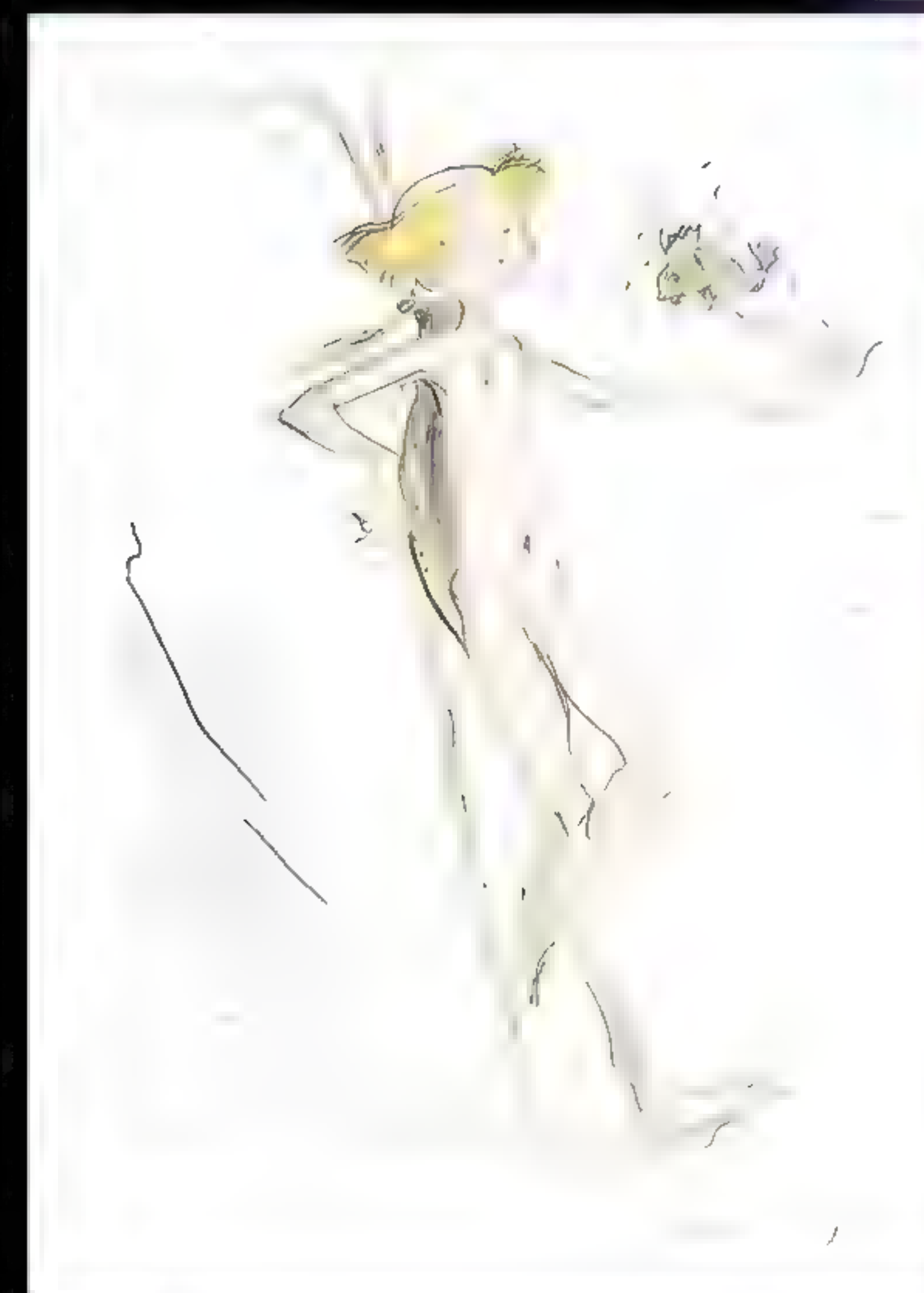


幻獣のラフスケッチ

(ビスマルク、ミドガルズオルム、アレクサンダー)

『FFVI』で初登場した幻獣のうち3体のラフスケッチ。このスケッチをもとにして、左の写真のようなドット絵が描かれた。幻獣の名前のほかに、使う攻撃の名前や効果、属性のアイデアも記されている。

その他のイラスト



カッパ

システムの説明時や、カッパ状態の発生時に姿が見られるカッパのイラスト。カッパ状態のキャラクターがいるときにメニューを開くと、左のイラストに近い顔が表示される。



キャラクターのドット絵

▶ティナ



▶ロック



▶セリス



▶エドガー



▶マッシュ



▶カイエン



▶シャドウ



▶セツサー



▶ガウ



▶ストラゴス



▶リルム



▶モグ



▶ゴゴ



▶ウーमार



ガウのドット絵のうち下2段は、父親との再会に備えておめかしをしたときのもの。ゲーム中に一度しか見ることができない貴重な姿だ。

▶ケフカ



▶レオ



▶パナン



▶ゆうれい



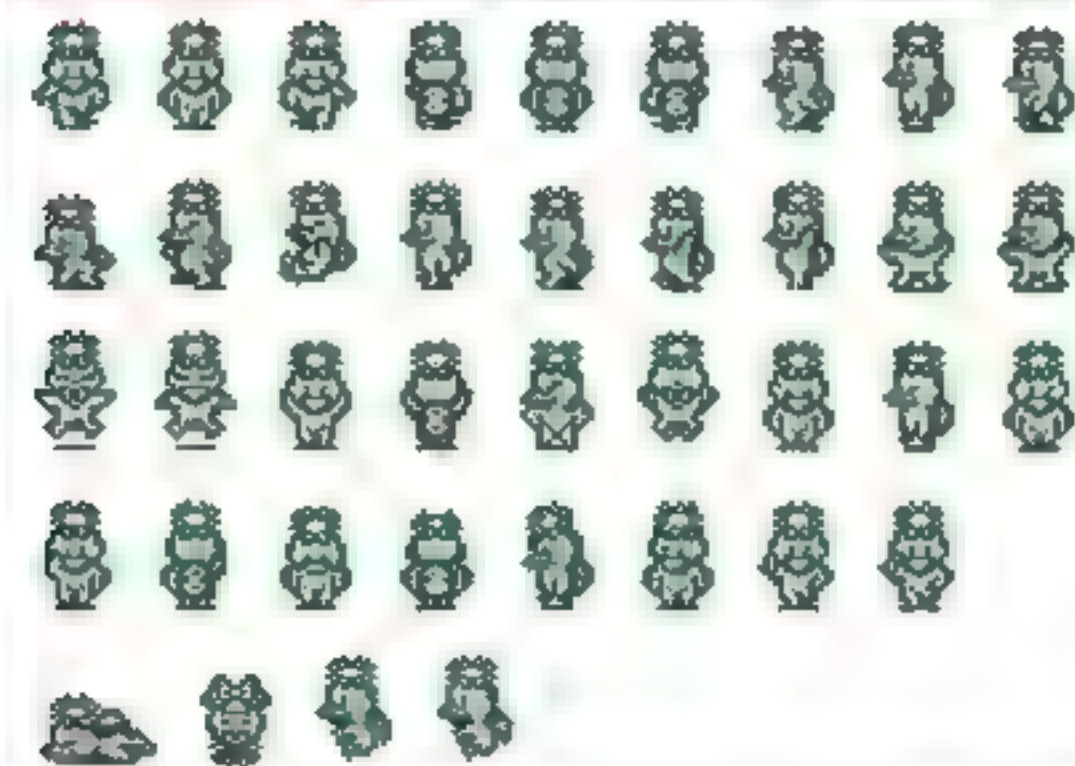
▶帝国兵



▶商人



▶カツバ



開発初期のティナ

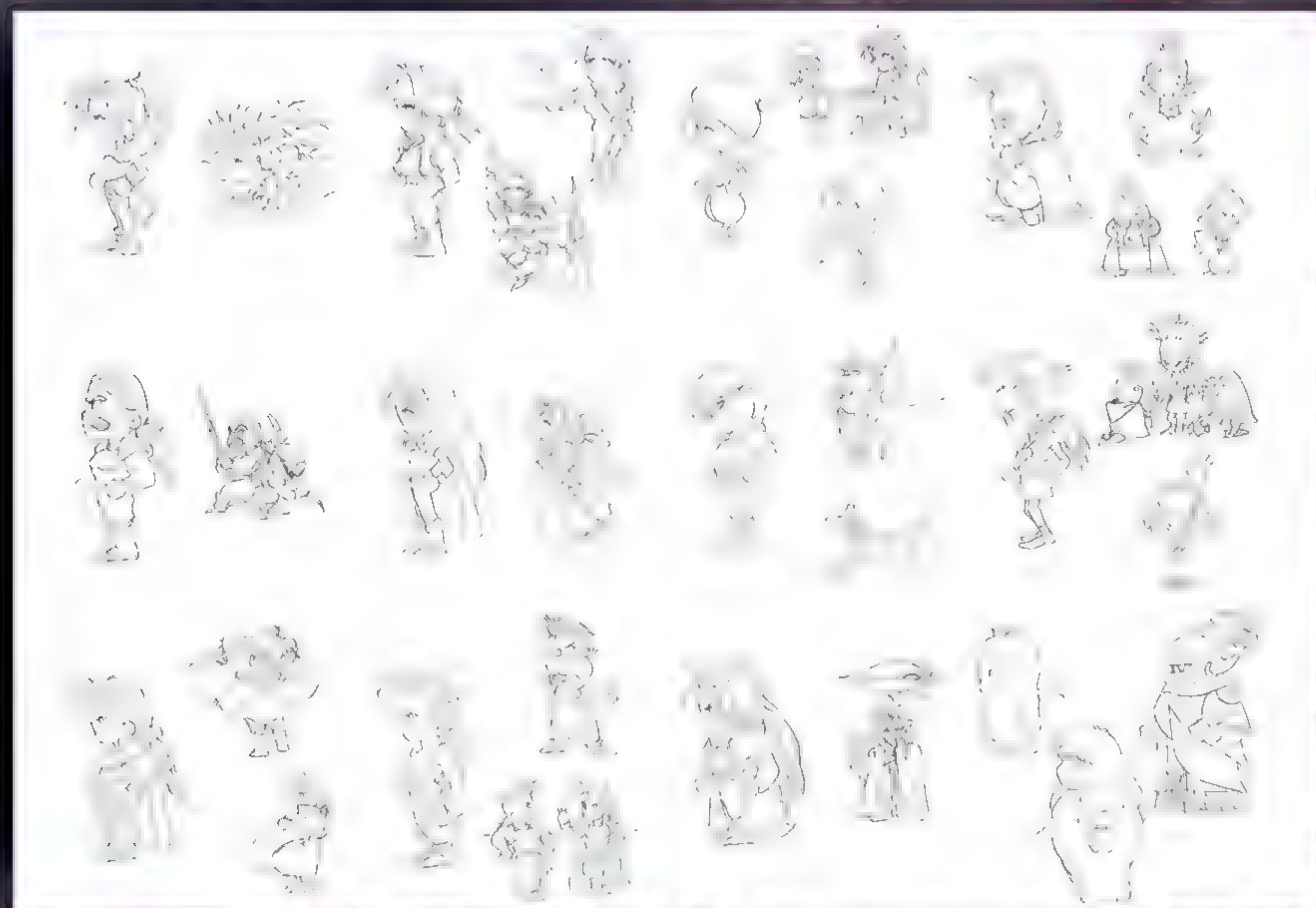
最終的なデザインが決まる前の、ティナのドット絵。P.264~268のイラストと同じく金髪なうえ、髪形がポニーテールではないため、別人のような印象を受ける。



町の人

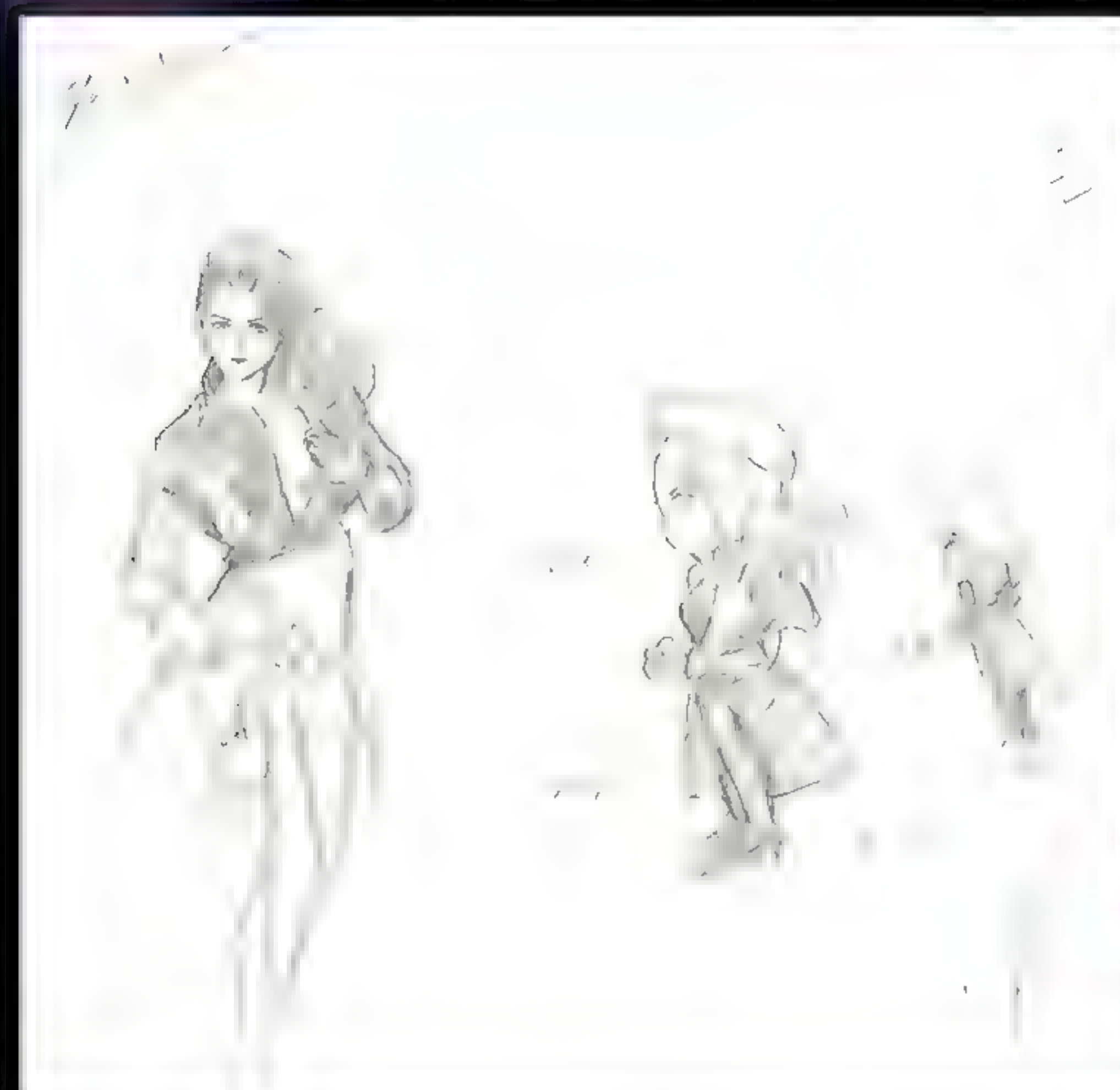
町の人々のドット絵。8×8ドットのブロックを縦3つ×横2つ組み合わせてできている。これまでの作品におけるバトル用のドット絵と同じサイズまで大きく変わった。

野村哲也氏によるキャラクタースケッチ



デフォルメされたキャラクターたち

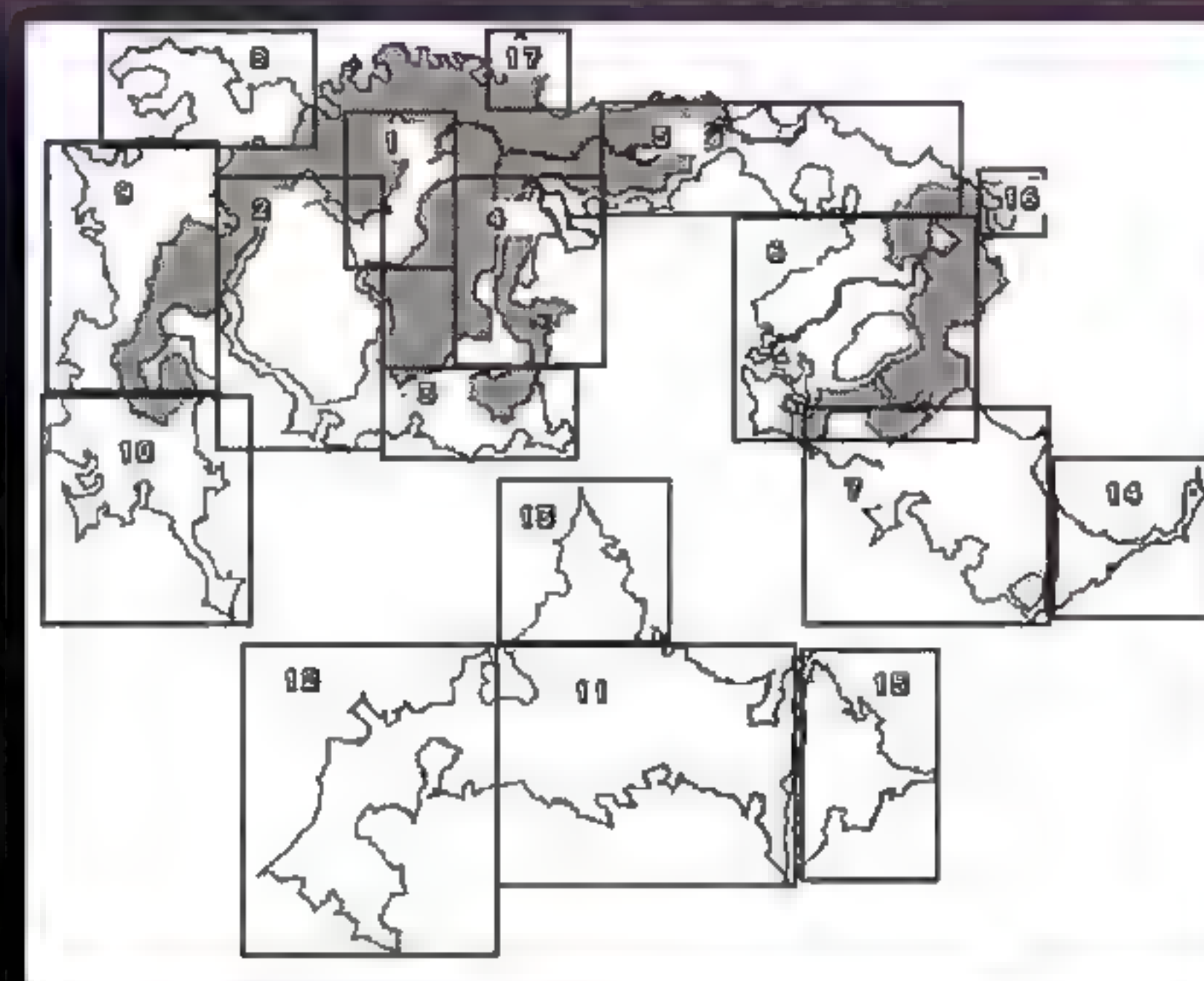
デフォルメされた主要キャラクターたちのスケッチ。共通の立ちポーズの右側に描かれた。さまざまな表情を見せる各キャラクターの絵がかわいい。



ダリル

セツァーの親友ダリルのスケッチ。リアルな顔身の絵の横に、主要キャラクターと同様の立ちポーズのデフォルメ絵が描かれており、服装の指定もされている。

シナリオ制作作用の企画資料



世界崩壊前のワールドマップ

崩壊前の世界の地図。各地域には、ストーリーの進行順に沿って番号が振られている。色が濃い部分は、山地になっていて通れない場所を表す。



世界崩壊後のワールドマップ

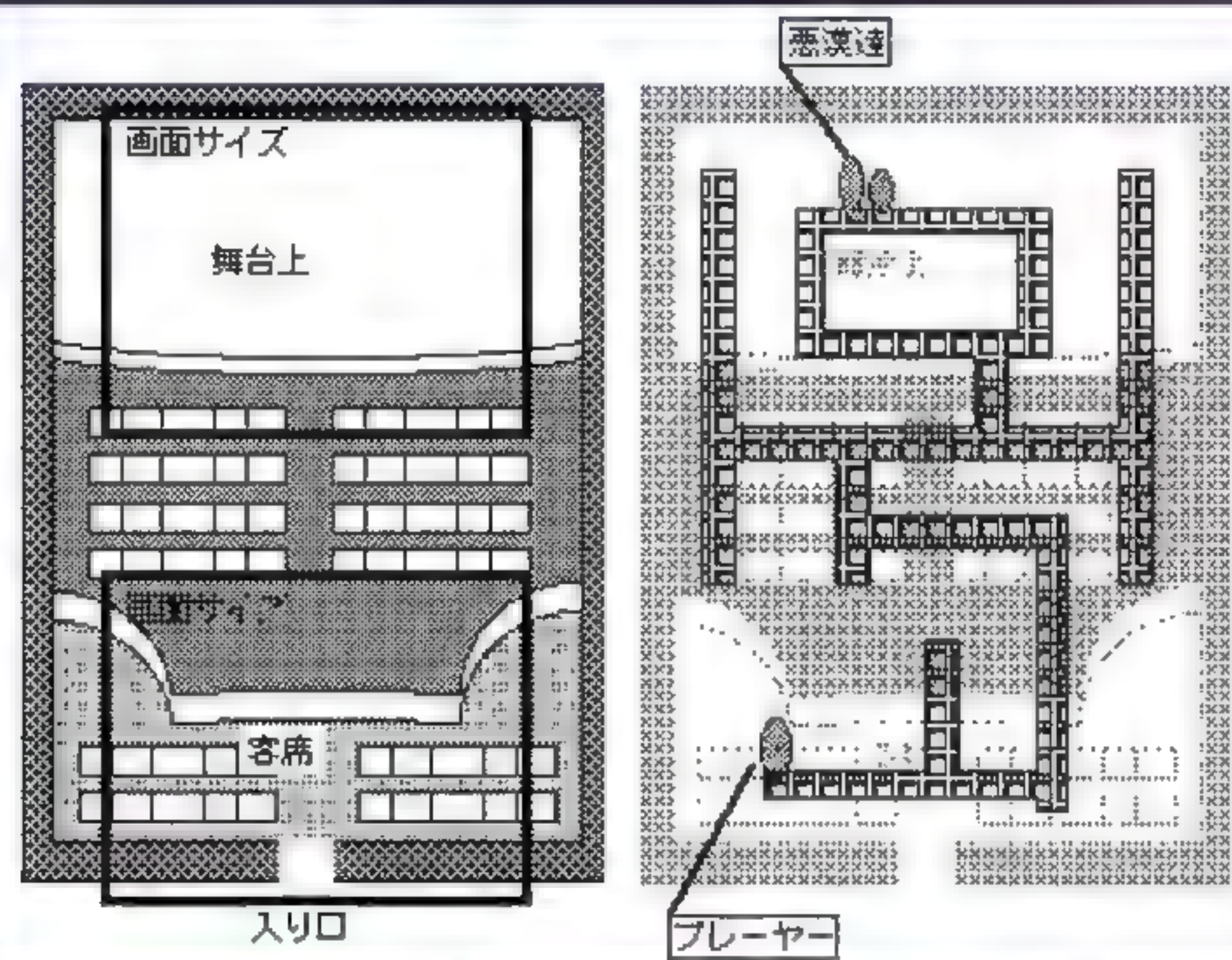
崩壊後の世界の地図と各施設の位置。製品版とは「モブリスと獣ヶ原がつながっている」「フェニックスの洞窟が北東の大陸にある」といった違いが見られる。サマサの村が開拓村になっているなど、名前が異なる場所も。

階層	ダンジョン	敵の分類
1	セリスの孤島	死滅するモンスター
【2】【3】【4】【5】【6】【7】のwm		
4	ウォンの島の直轄ダンジョン（マッシュ救出）	モンスター
1	獣ヶ原（ガウ仲間）	モンスター
5	獣ヶ原の洞窟（インターセプター仲間）	【中ボス】銀系敵
2	ソンババ（wmを歩いている）	【中ボス】ソンババ
5	フィガロ城地下、動力室へ	地中のモンスター 【中ボス】トーパーボーン
7	砂漠の地下洞窟と古代の地下城（オーディン入手）	モンスター
フィガロ城動力を復活させると…… 【8】のWMに行けるようになる		
9	ダリルの墓	モンスター 【中ボス】アルデマウェポン（何か墓に巣くう奴）
ダリルの墓に入り、飛空艇入手後全てのwmに行ける		
7	空	【中ボス】デスゲイズ
7	ナルシェ（氷付けの幻獣）	【中ボス】ヴァリガルマンダ（謎ときバトル）
6	ソゾの山（ソゾの街をさらに奥に行くと…）	モンスター
50	フェニックス洞窟	モンスター
3	ジドル貴族の家	絵の中のモンスター 【中ボス】チャダルスーク
8	開拓村2ダンジョン（前とは別）	モンスター
10	夢の城	モンスター 【中ボス】ダリ、ルノア、セザン
10	ラストダンジョン	【ボス】三頭神 【ボス】ケフカ6 【ボス】よわっちケフカ7

シナリオ順
ダンジョンリスト
(世界崩壊後)

世界崩壊後に訪れるダンジョンをストーリーの進行順に並べたもの。ダンジョンのフロア数とボスの名前も併記されており、フェニックスの洞窟が50フロアもあったり、ケフカを倒したあとさらにもう一度戦ったりする案があったことがわかる。

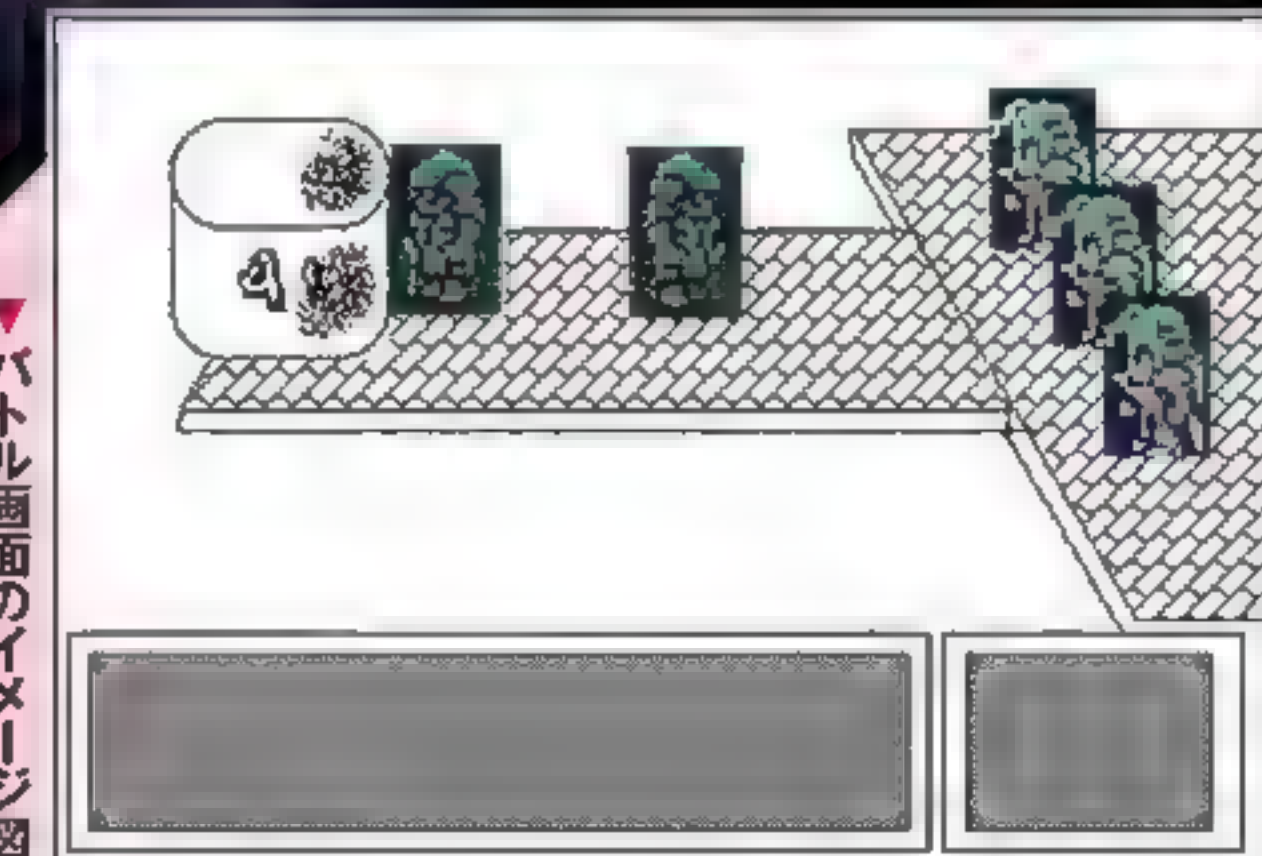
オペライベントの企画資料



▶ 劇場と天井裏の見取り図

時間制限バトルのアイデア

④りを考とそうとするピックス&ウェッジとのバトルのアイデア。下のイメージ図のような画面のバトルになり、ターゲットに達せないピックスが重りを押すなが、道をふさぐウェッジを制限時間内に倒すという内容だ。



▼バトル画面のイメージ図

天井裏のイベントのアイデア

『オペラ劇場で起こるイベントの企画書。天井裏から4トンの重りを落とすという内容は製品版でもそのままだが、オペラを邪魔する役はピククスとウェッジではなくオルトロスに変更された。

▶ 初期プロットの一部

S030M02:

ヒックス「よし！その作戦で行こう。↓
 ウェッジ「舞台天井の梁にのぼり、そこから↓
 Icelesの頭上に重りを落とす。●
 ヒックス「重さは？↓
 ウェッジ「4トンさ。↓
 ヒックス「しっしっし。これでヤツも↓
 ベンヤンコ●
 ウェッジ「あの世行きさ。↓
 へっへっへっへっへっへっ▽

ダゾー「ああ いかん!!!
あの二人がのびてしまったら話が續かない!!
一体誰の妃になったらいいんたい? ▽

「最初オロオロしていたロックだが機転をきかせて……」

S032M0a: rock「マリアを」
めとのほは」
ドラクワでもラウスでも無い！！●
世界一の冒険家」
このIrockさまだアア～！▽

S032M0b: ガ'ゲノ「あちゅ～」
へたクソな演技しあってからにィ！▽

S032M0c: ウェノ「だまっぺゅえ～」
われとて帝国の戦士！お前なんかに。
負すはしないぞ！！」
Icetesの首を取る前に」
お前としゅーふだ！：！▽

S032M0d: 零「帝国？この芝居こ帝国なんか」
出てきてないぞ！！」
零「だいたい」
Icetesって誰だ？」
まあ でも 何だ面白くなって来たぞ。！
零「うん うん ヤレ ヤン！▽

S032M0e: ジェノ「ええい。もうどうにもなれた。！
メッシュクスター！！」▽

▶ 初期プロットの一部

：【中ボス】【ウェッジ】
：【バトルシーンへ】
：【音楽は一転してアップテンポ。「オペラ6」】

*バトル背景は四台上。
 *バトル中に敵の歌声が上がったりする。
 *例え攻撃を食ったとすると「あー」とか
 *手と魔法を食った時に「チチチチチ」とか
 *連続攻撃が一人では「イヤー」とか
 *バトルに負けたら……
 ゲームオーバー
 *バトルに勝ったら……
 そのまま【バトル画面】上でのイベント
 ノック【めしとったりい〜
 セリカが画面左から登場。
 「あーかどうしを食ったから
 「あら、今の世の状況は新国だ」
 その事をこうしるものは西軍でも東軍でもない。
 われらがリターナー！
 ……何と……私の呪子になってくれるか？
 「ええ、よろしく」
 「さあさう人を招き出すスポットライト。
 「抱えは拍手喝采」
 「だれ」居る

・舞台上。
・カーテンコールのように役者全員が手を挙げて
・客の称賛に答える。いつのまにか団長も舞台上に
・あがっている。
・舞台上に倒れているウェッジは黒子に引きずられて舞台脇へ。

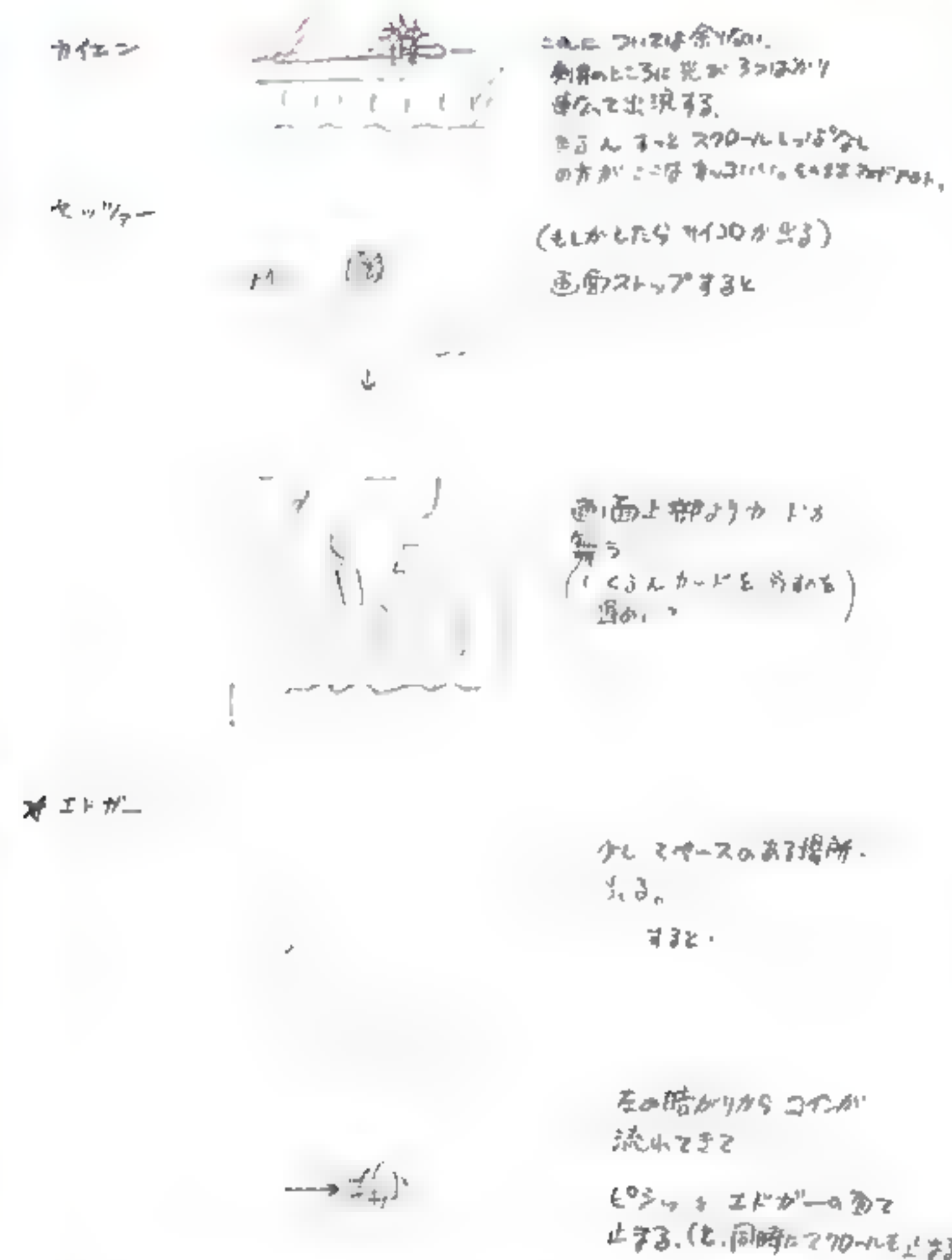
舞台上のバトルのアイデア

敵味方両方が天井裏から舞台に落下したあとのバトルの原案。バトル中の行動に対する観客からの反応があったり、勝利後にバトル画面のままオペラのつづきが行なわれたりする案もあった。

エンディングの企画資料

演出のイメージ

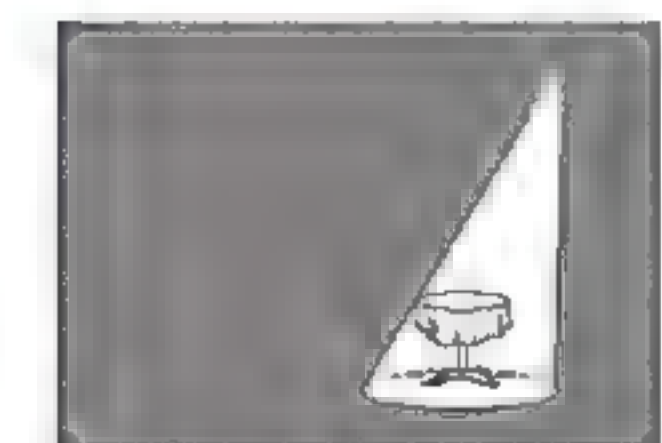
エンディングの前半、キャラクターごとのエピソードが流れる部分の演出についてのアイデア、ドラマチックディレクターである佐藤英二氏が書いたもので、エピソードの開始時に登場する、各人物にまつわる小物の表示のしかたについて指定している。



小物を映す演出の初期プロット

エンディングの演出が固まる前のプロット。テーブルの上に、全員分の小物がまとめて載る形だったことがわかる。小物の内容も書かれているが、ここに執事がいるうちの大半は、製品版でも変わっていない。

FFのメインテーマかノイズ交じりの音でながれる(習音モード)
画面はゆっくり幕のほうへスクロール。
幕が開く。真っ暗な画面。
(音楽は習音モードからクリアな音色へ)



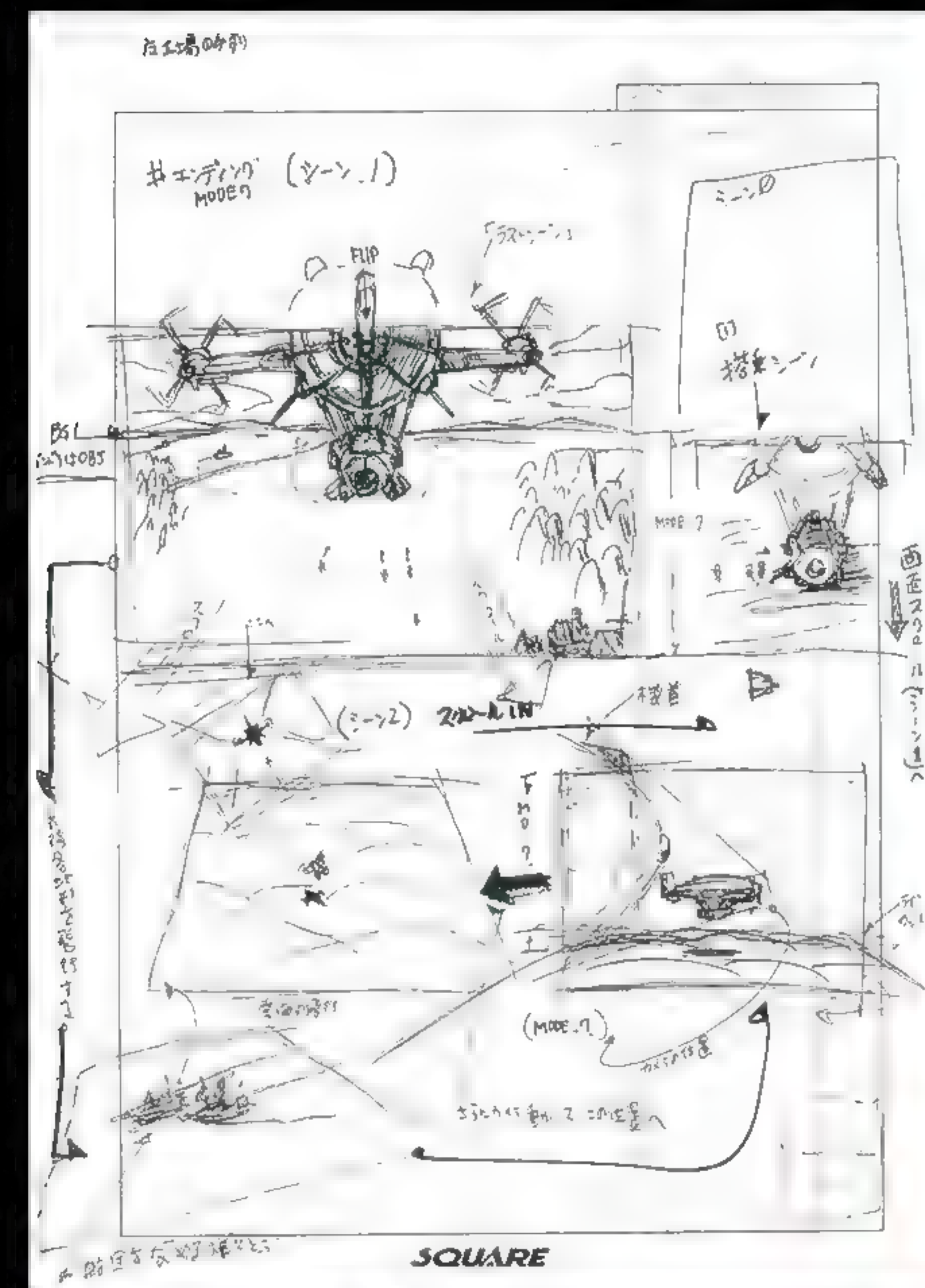
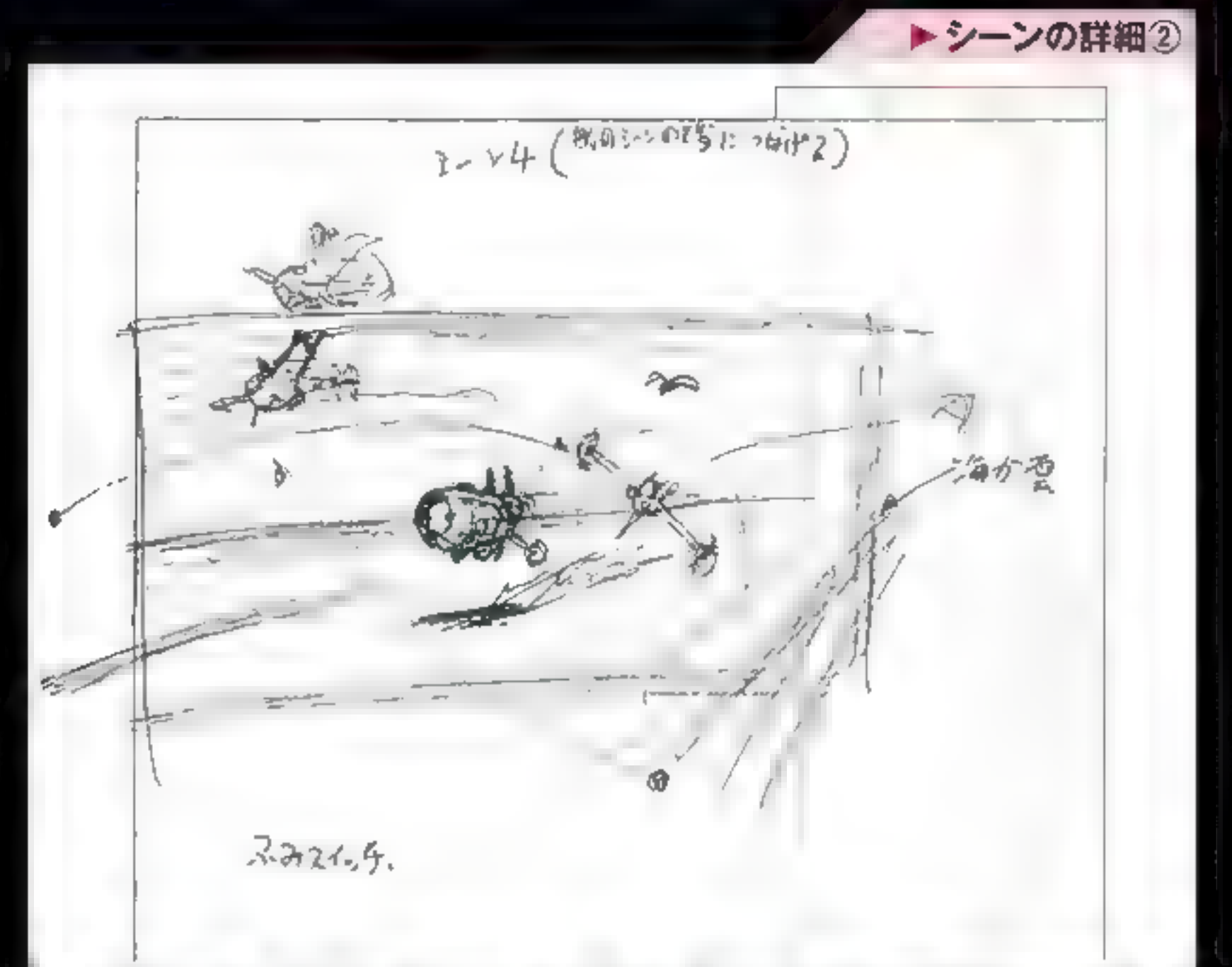
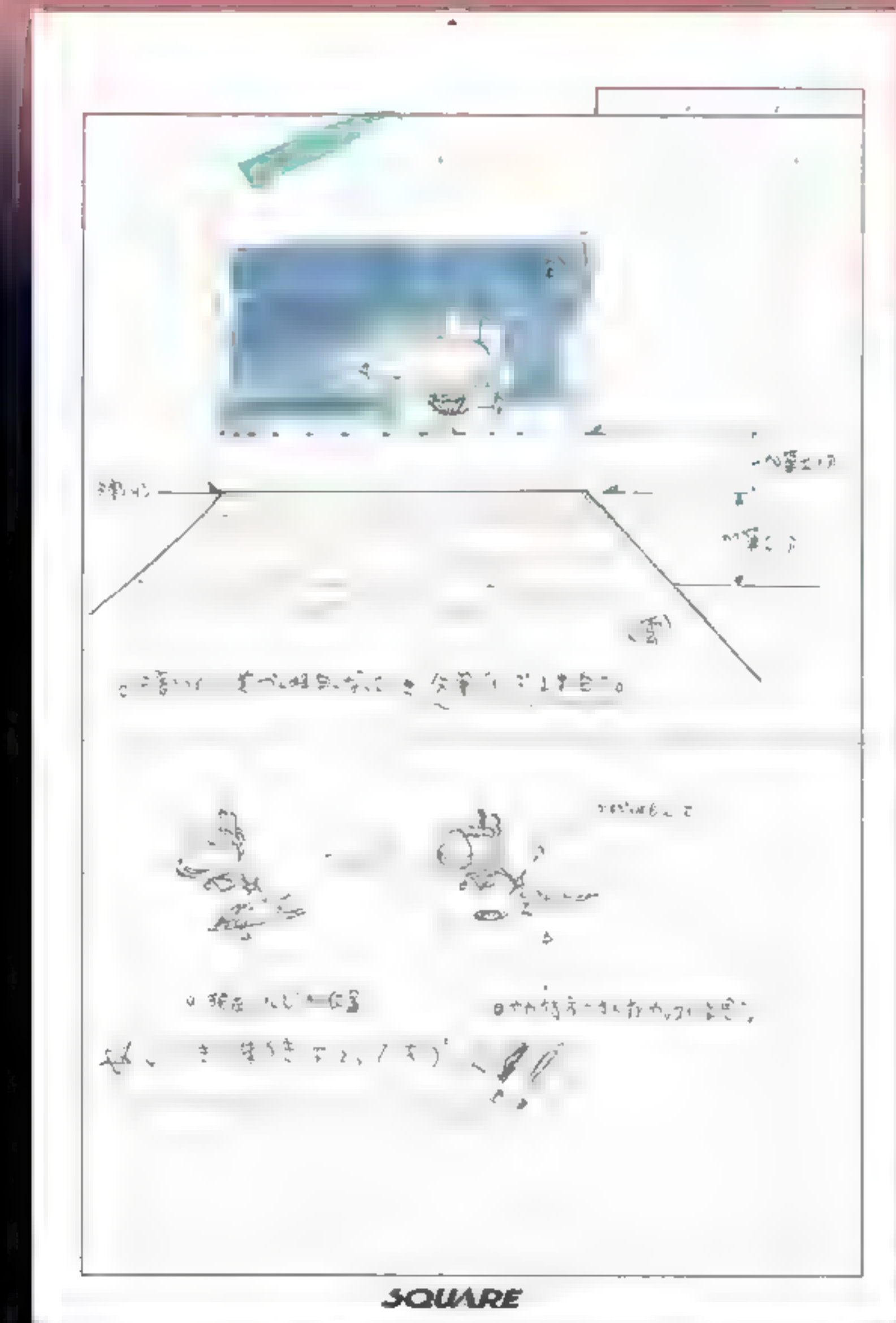
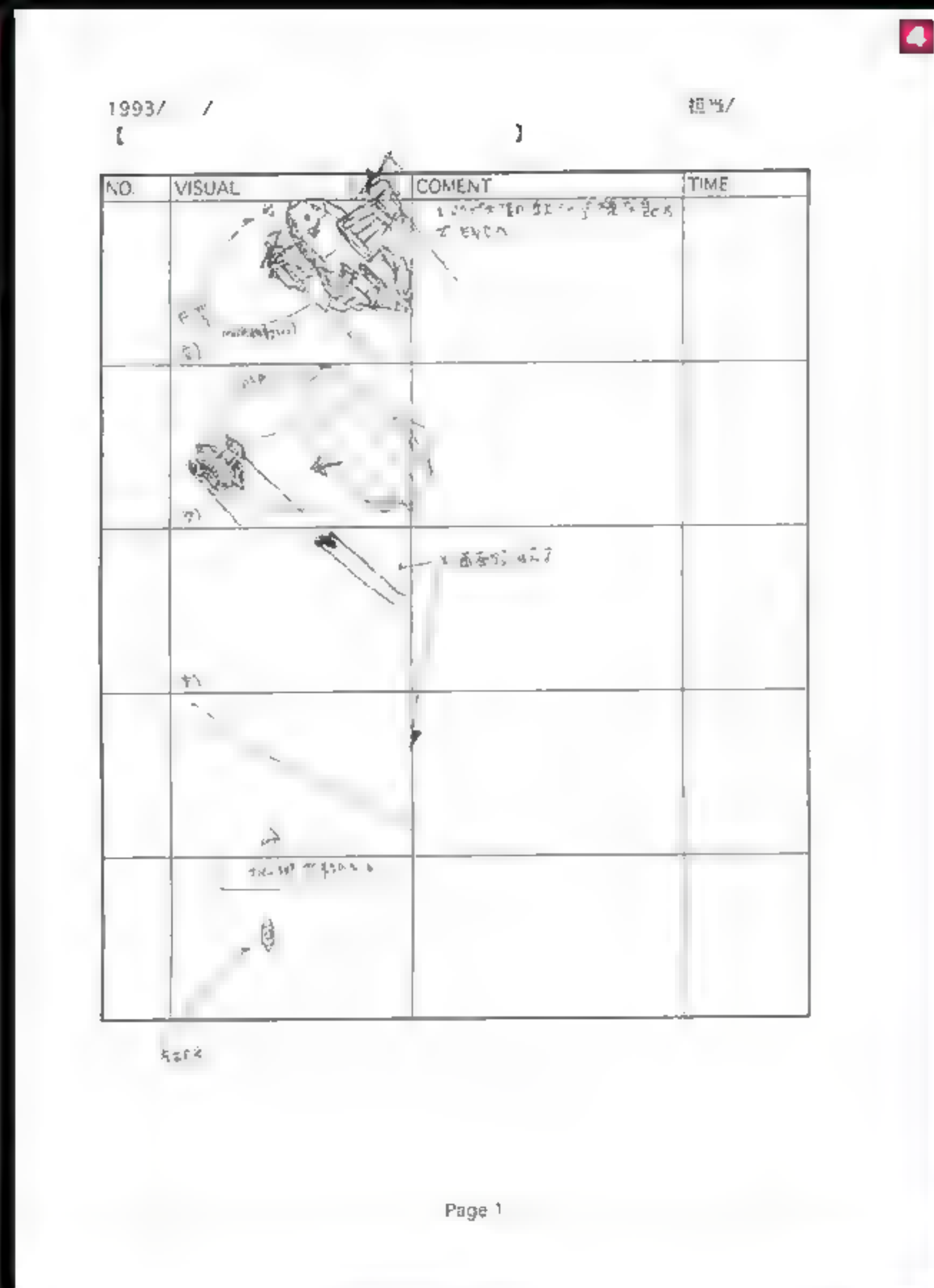
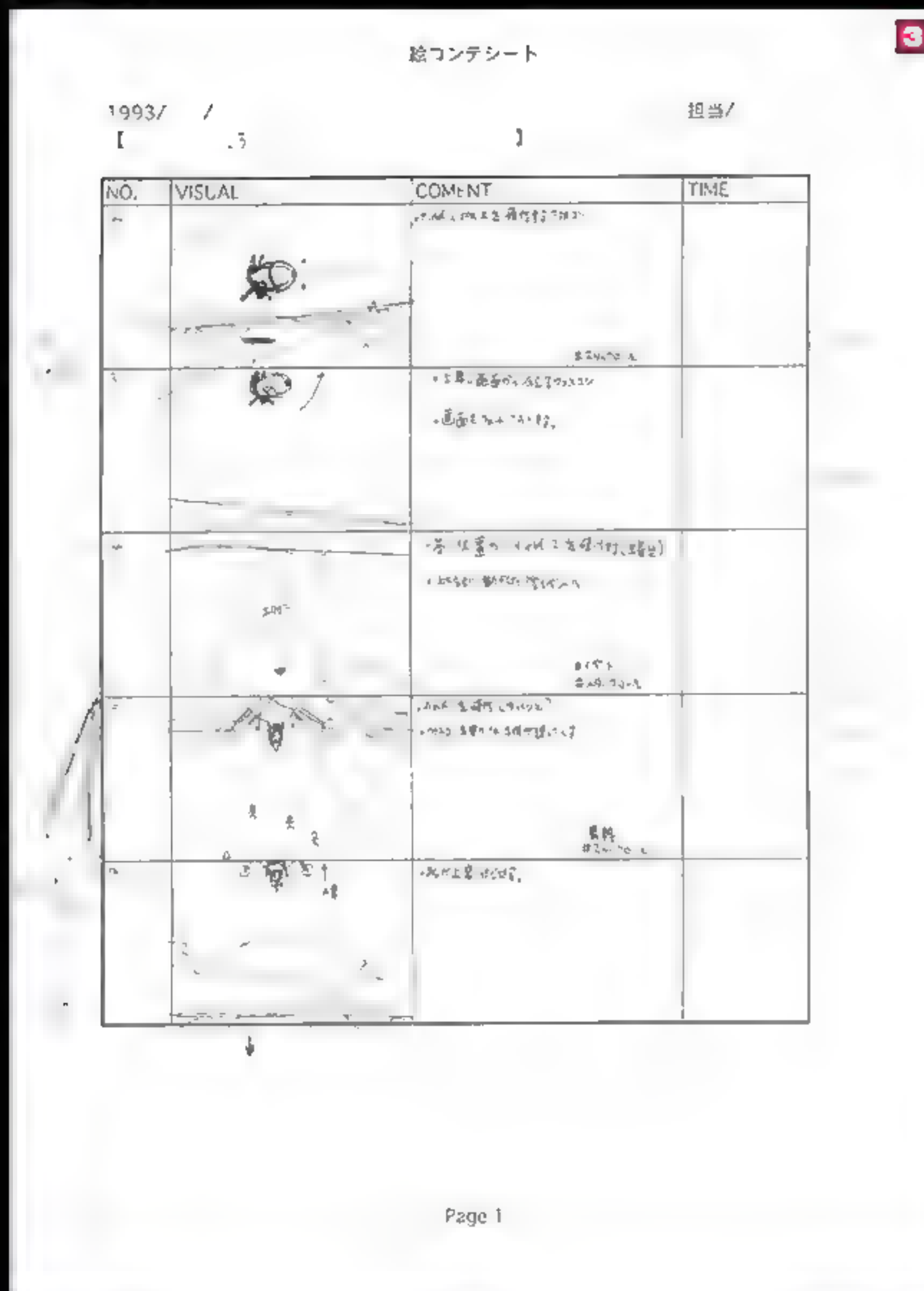
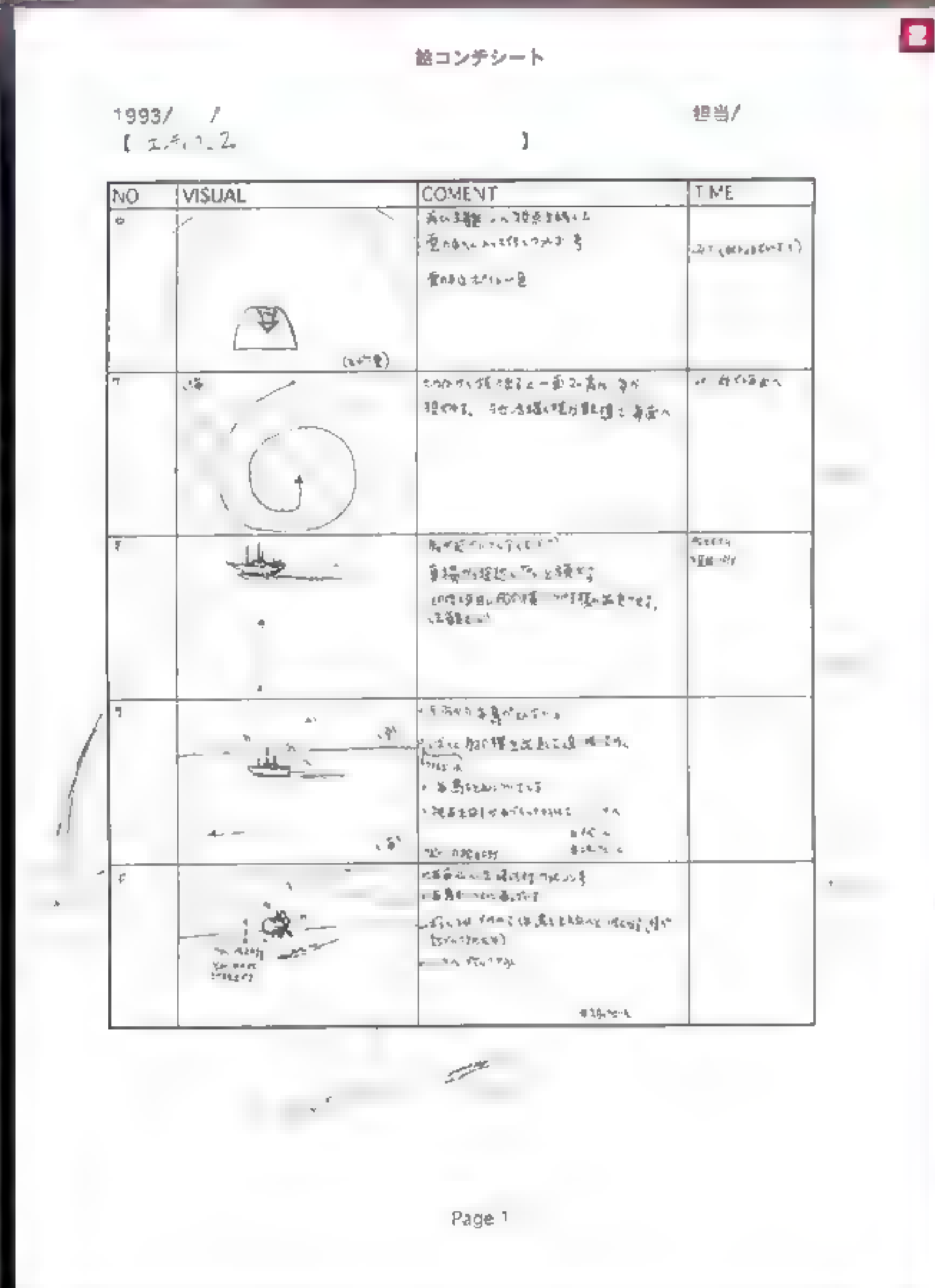
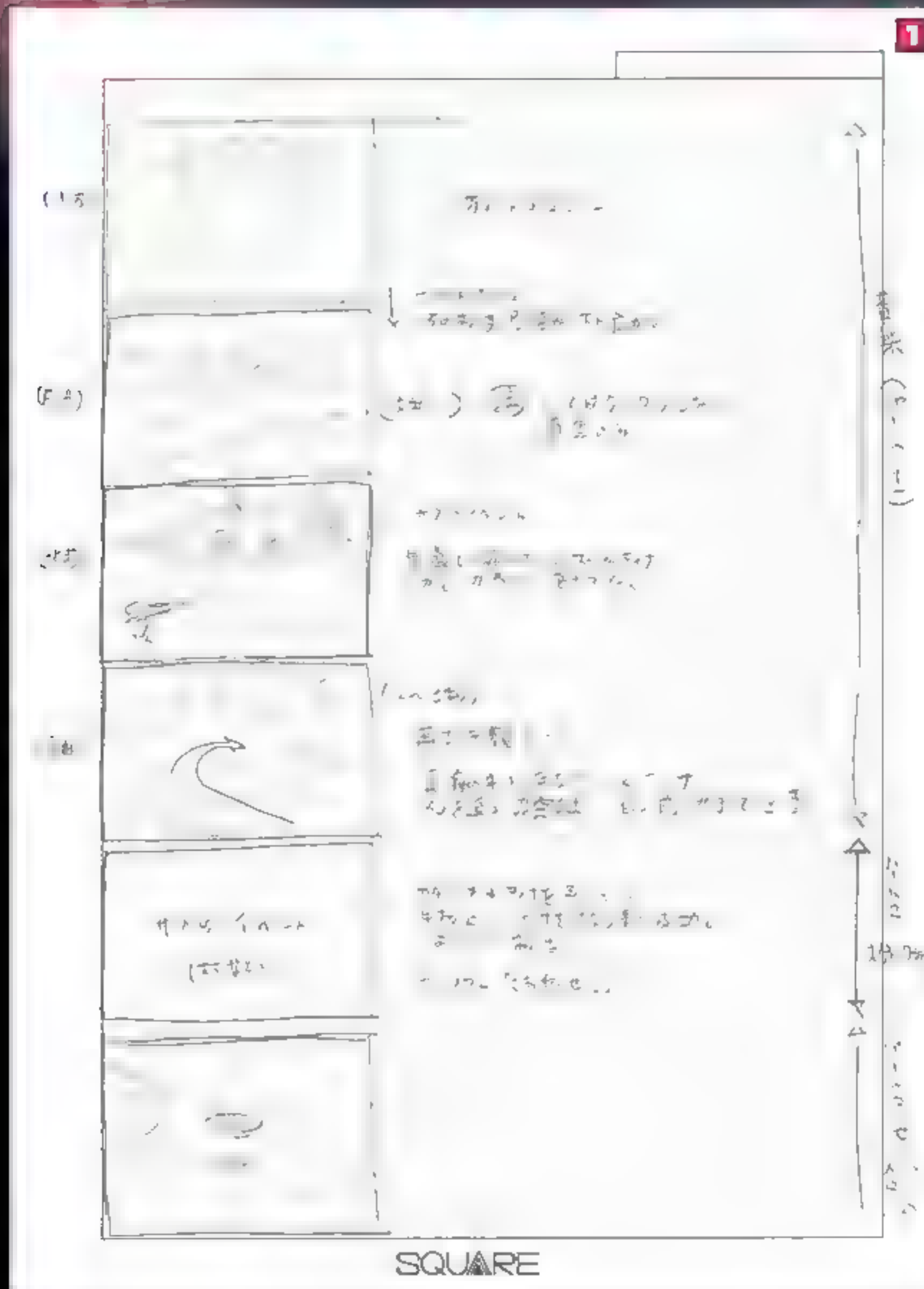
アノブするとその人の名場面集、それとデータ表示（なくてもいいか？）

ティク	パンダター? なにかイベントでロックのセリスのからみのアイテムを…
エマ	コインを入手して一枚の表裏でエドガーとマッシュを現す。
エマ	コイン
エマ	□のウのハンダ
エマ	奥さんと子供の写真(実は日本刀)
エマ	クマの足(越前ハルノ)
エマ	古版のモスクーターとけられた書物(アプッするとか6Jで文字が)
エマ	スワノ面(影画の片断のイヤーセル)
エマ	レシリハ
エマ	カードかワイロ
エマ	風変わりな木の実(好物のイベントを…)
エマ	スワク
エマ	アロ 参。

電器 インタープロクター 既入れ

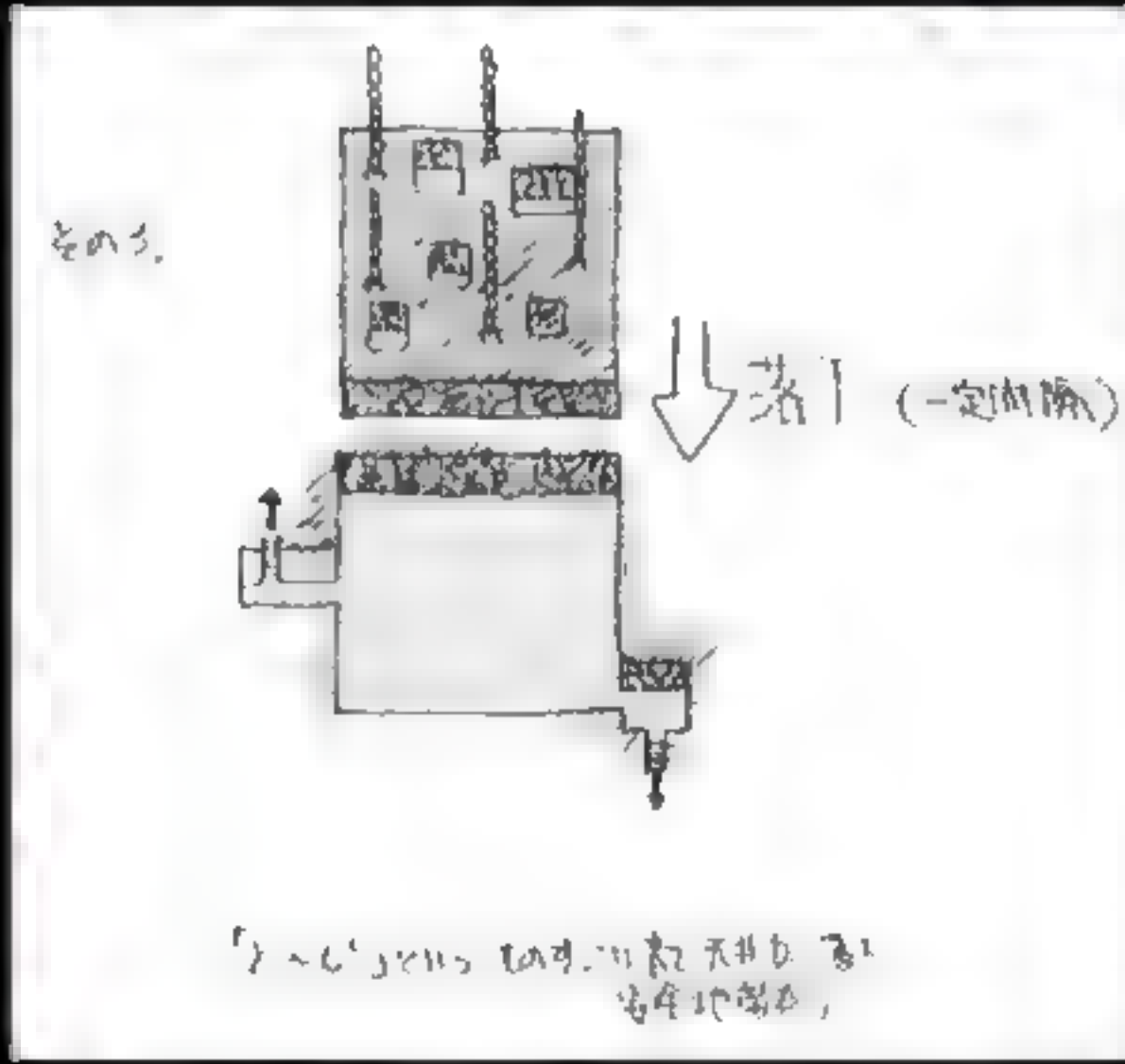
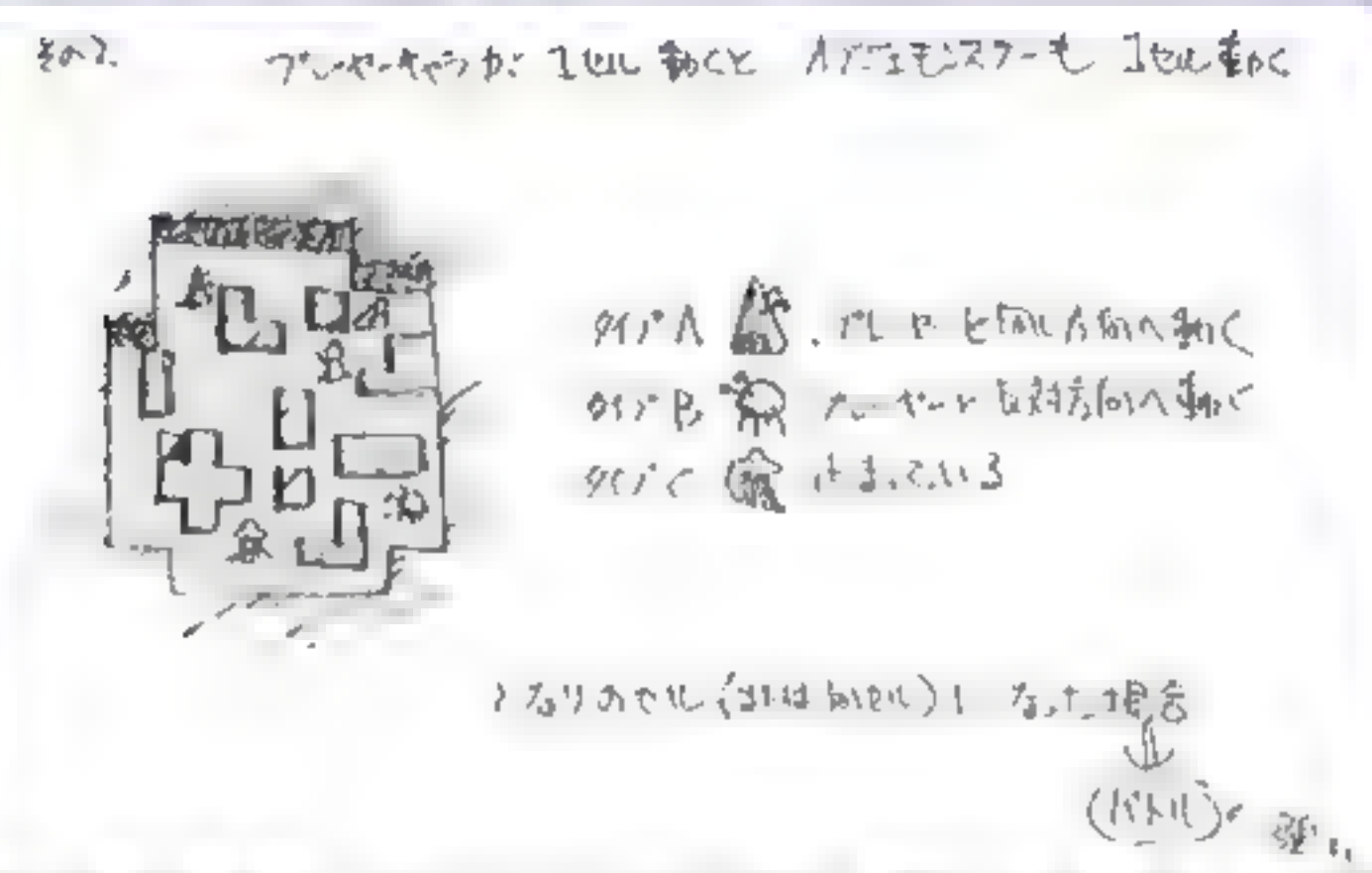
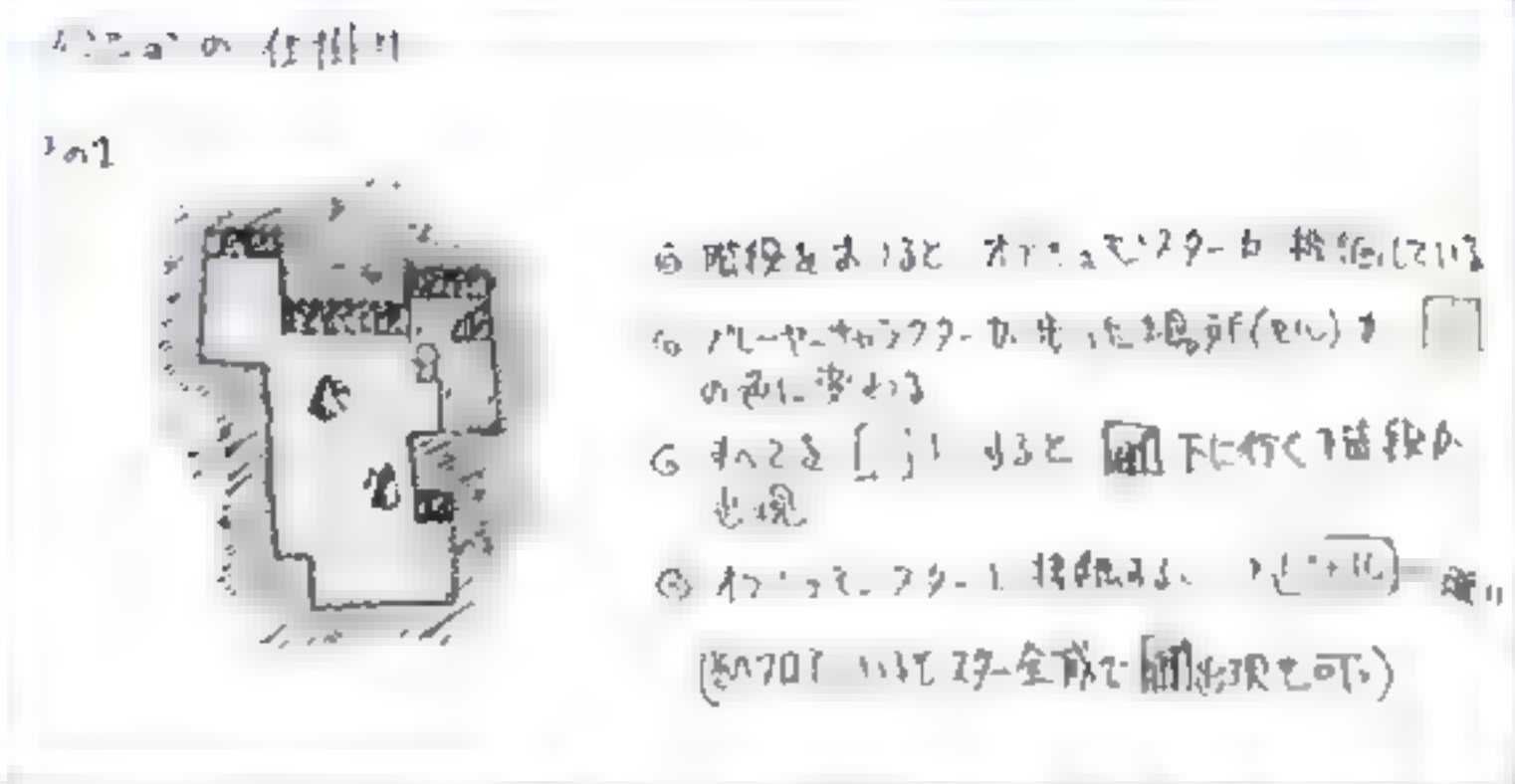
エンディング後半の絵コンテ

エンディングの後半は、飛空艇の脱走シーンを描き出すシーン以降の絵コンテ。何かがこたえて書き進められており、どこに描かれているのは最終版に近いものだ。

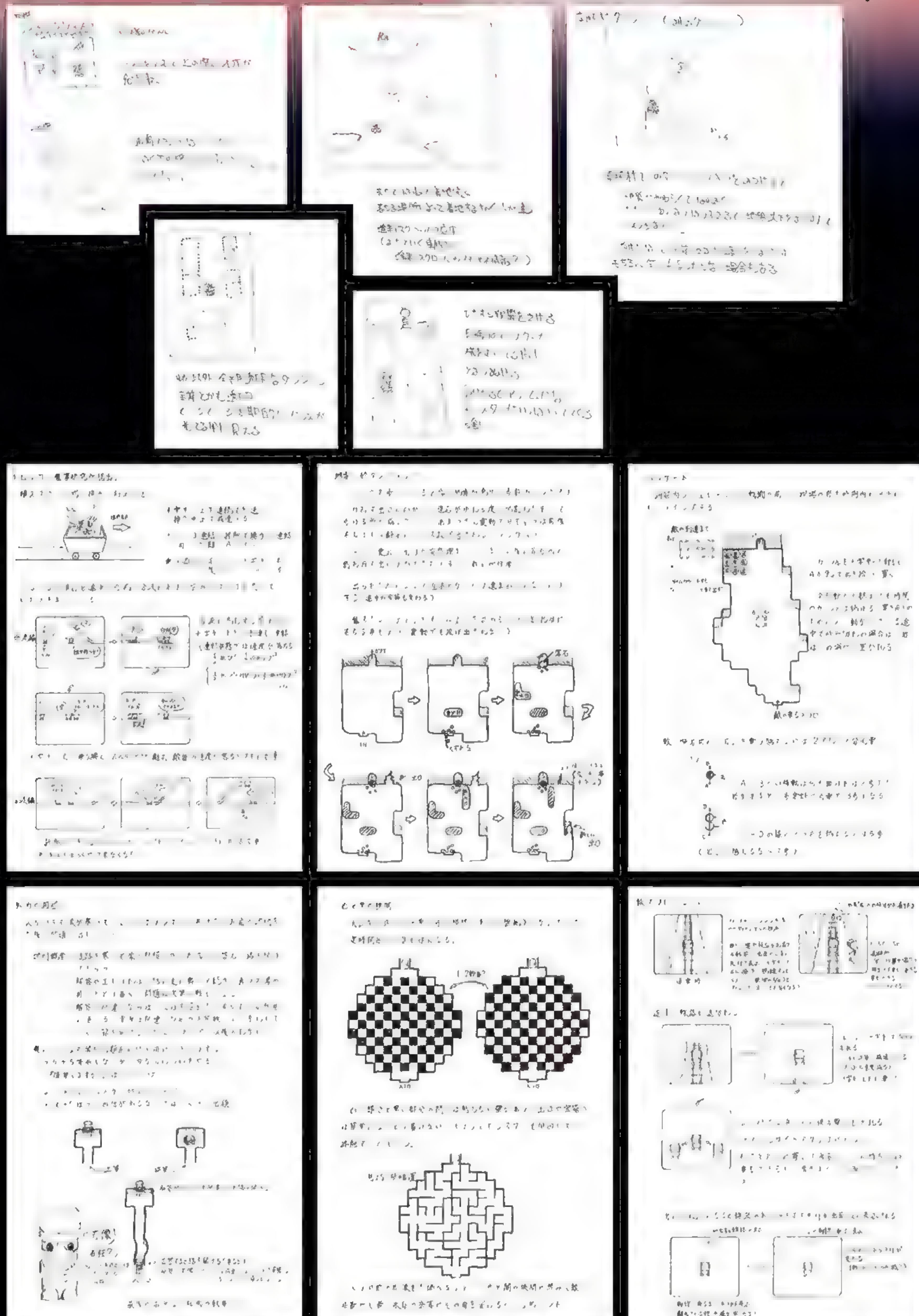
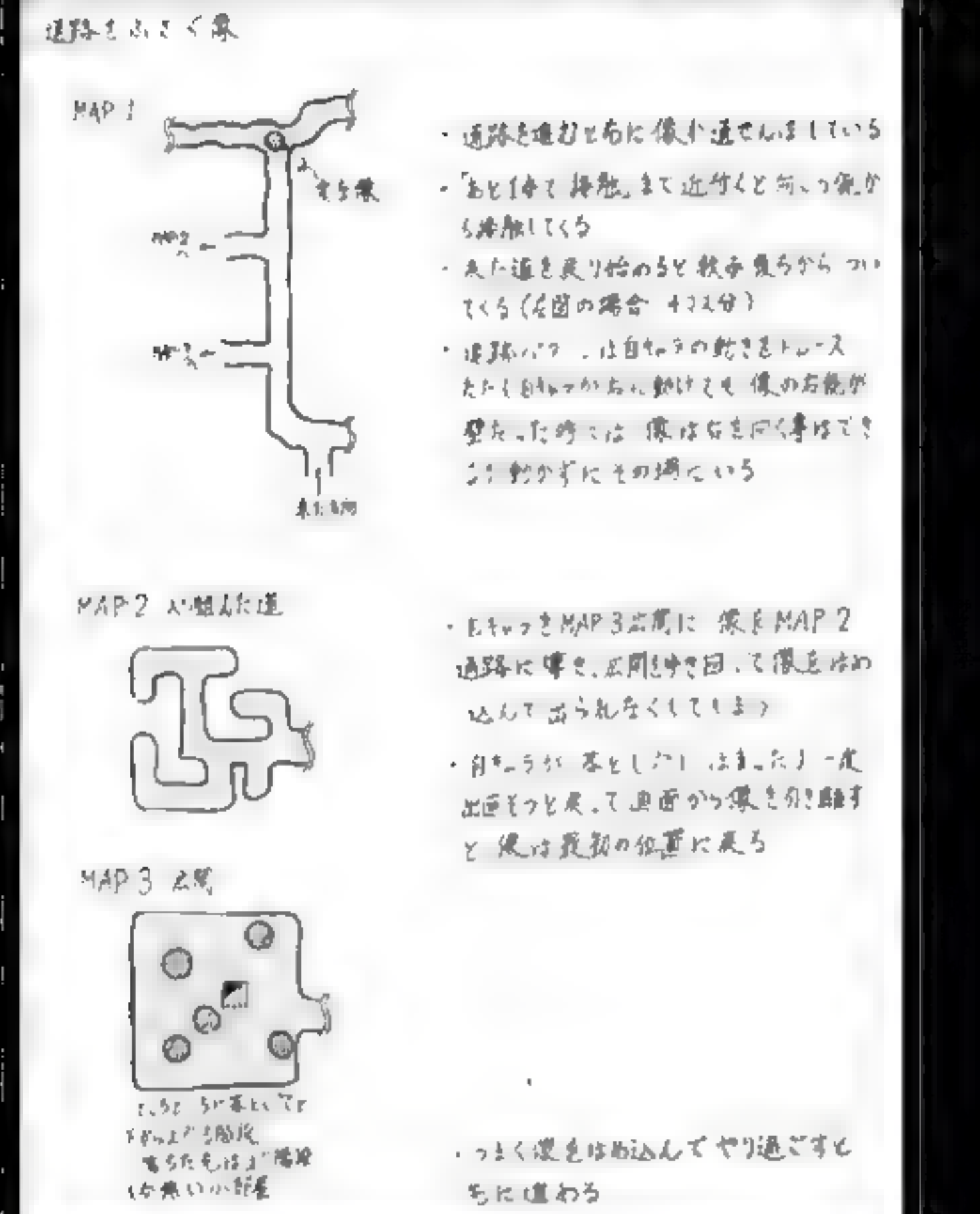
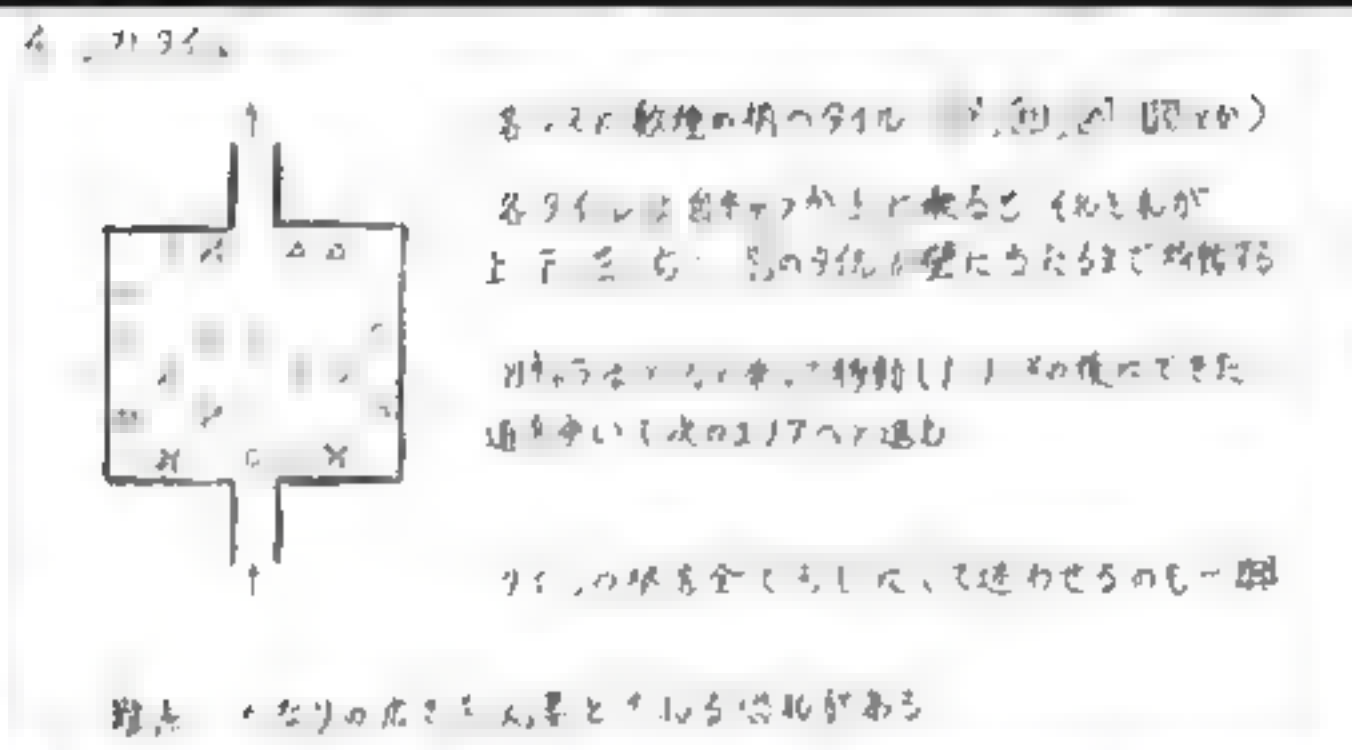
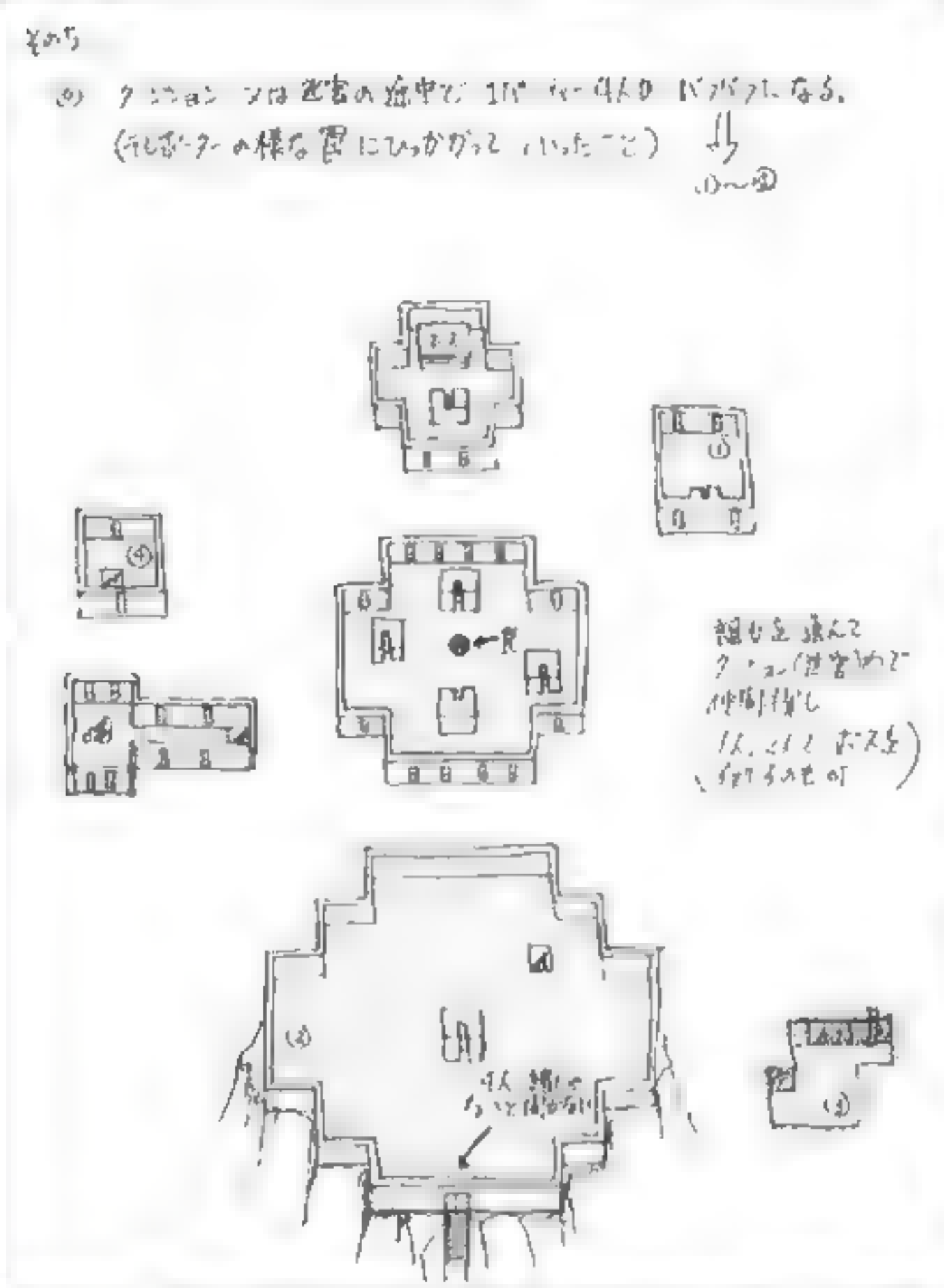


ダンジョンのギミックのアイデア

ダンジョン内に配置する仕掛けについての発注の数は、パズル要素の強いものが多い。トロツコに乗って魔導研究所から脱出するときにも、ミニゲームを行なう予定があったようだ。



「その3とその5のギミックは、ゲーム中で似たものが採用された。具体的には、その3の「天井が落ちる仕掛け」はゾーンイーターの腹のなかで、その5の「散り散りになったパーティーを集める仕掛け」は夢のダンジョンで見ることができる。」

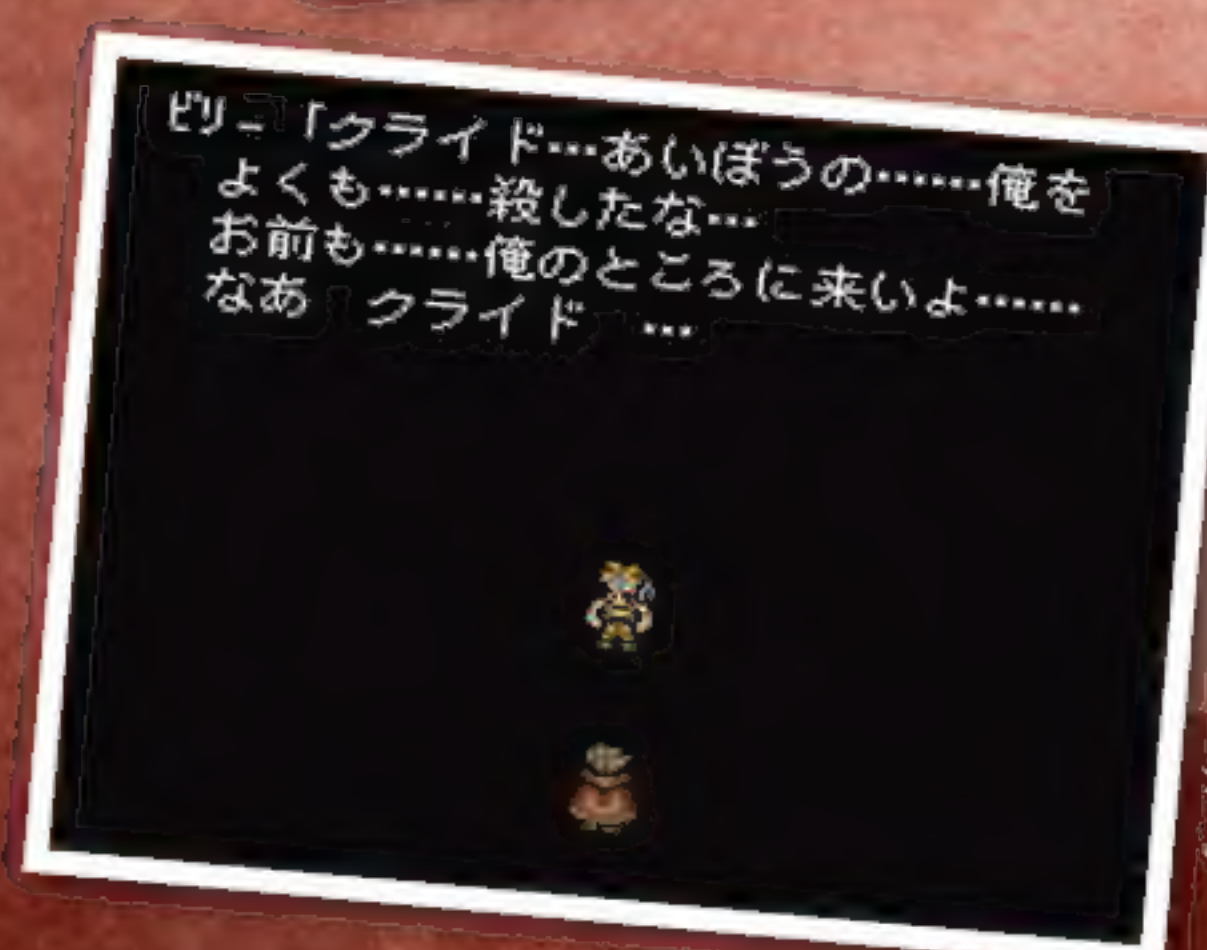


MEMORIES OF FINAL FANTASY VI

「ひっさつわざ」のコマンド入力がうまくいかず、
バルガスが倒せない
——コルツ山にて



マッシュに軽々と投げられ、
フェニックスの尾で昇天する、不思議な魔列車
——魔列車にて



シャドウと一緒に宿屋に泊まり、怖い悪夢にうなされる。
この夢はいったい...?
——コーリンゲンの村にて

マリアのかわりにオペラ劇場の舞台上立つセリス。
しかし歌詞をまちがえ「ゴメンチャーイ」
——オペラ劇場にて



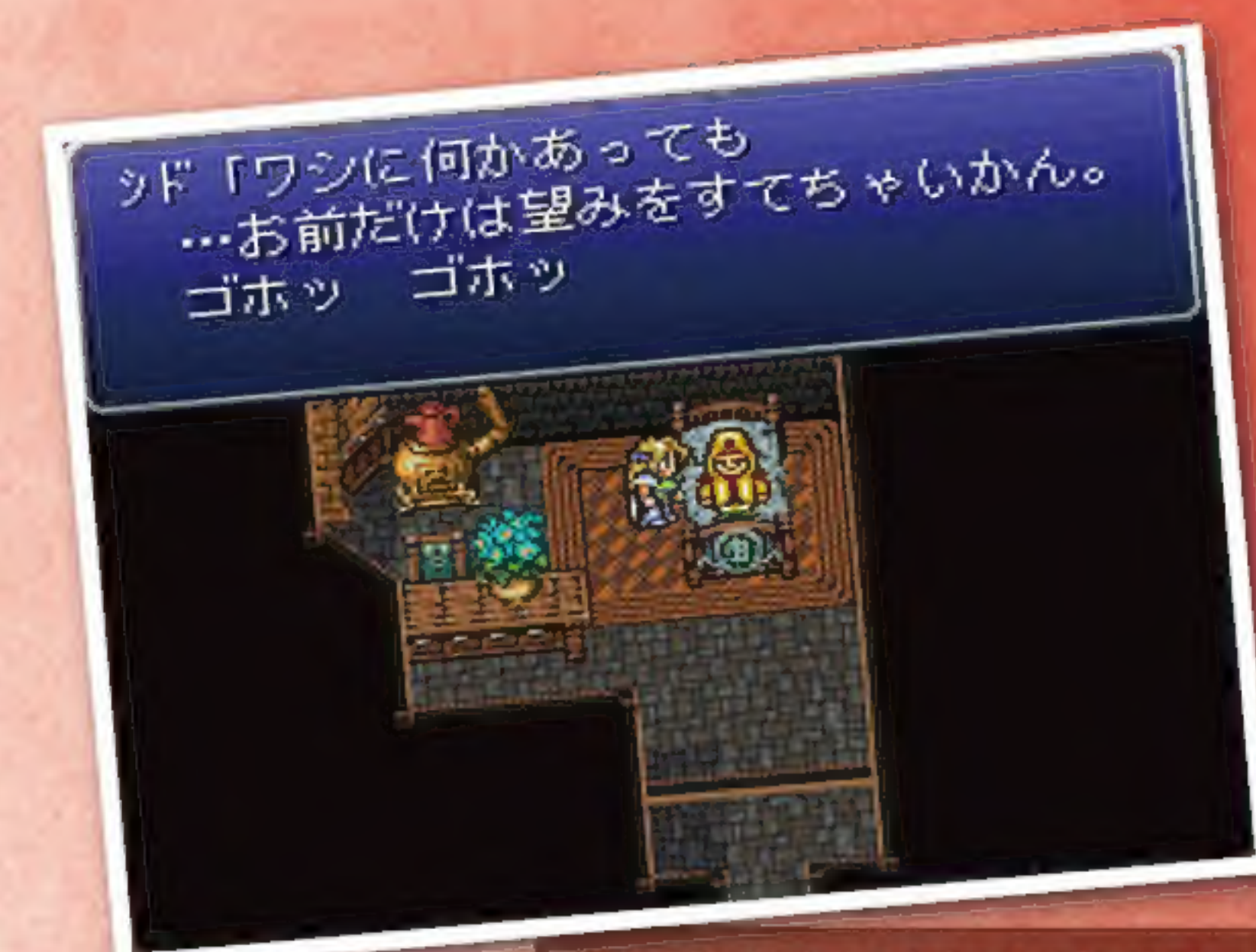
突如として現れた「タコ野郎」。
よもや、この先何度も邪魔してこようとは
——レテ川にて



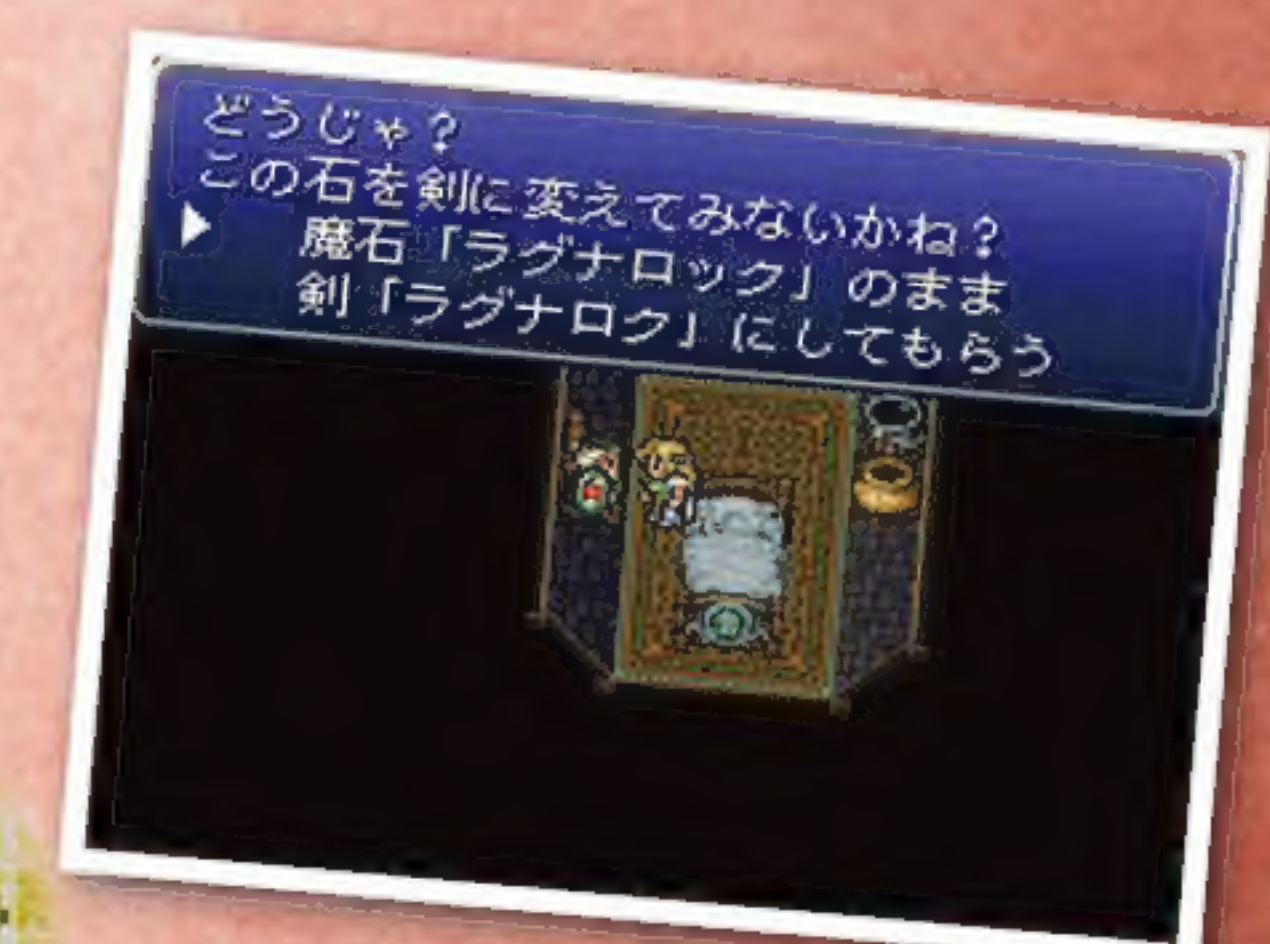
刻々と迫る魔大陸崩壊の時。
シャドウがギリギリで間に合うとは知らず脱出してしまう
——魔大陸にて



強力な装備品を求めて、
今日もコロシムに入りびたる
——電の首コロシムにて

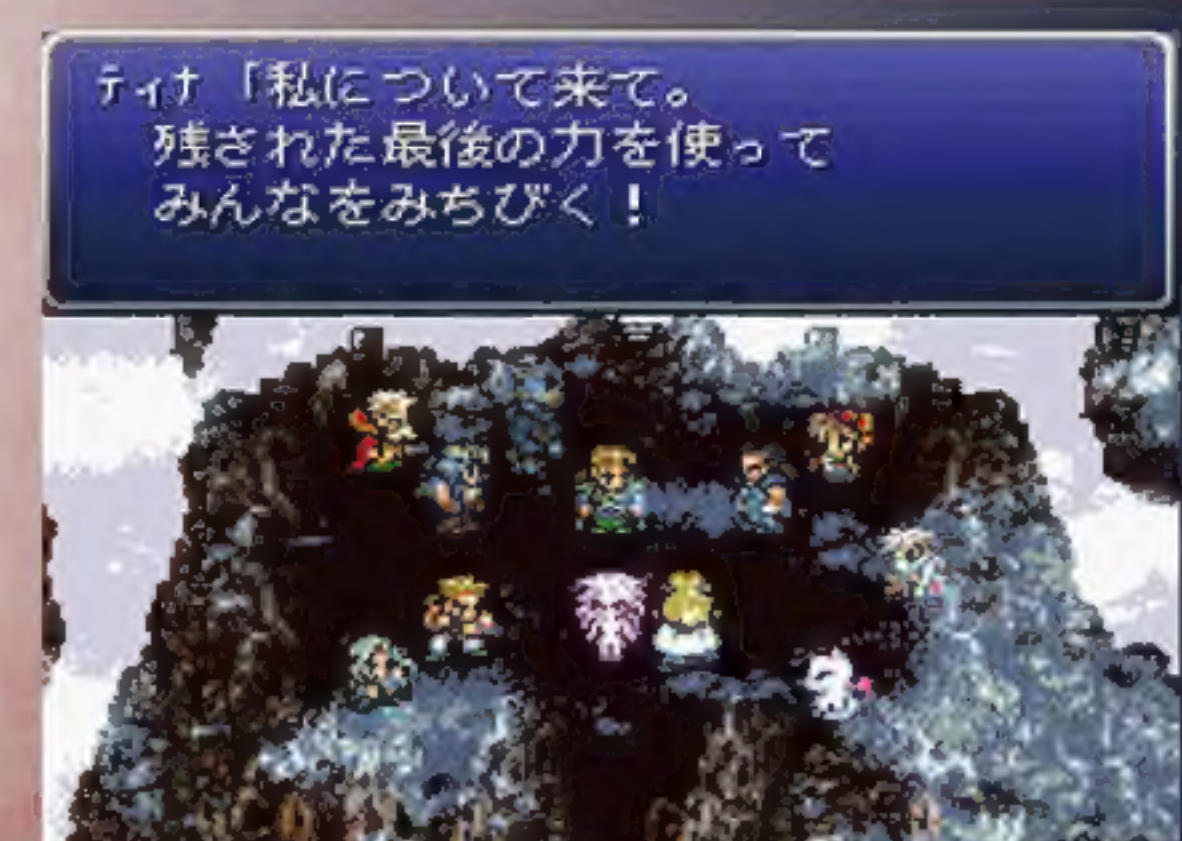
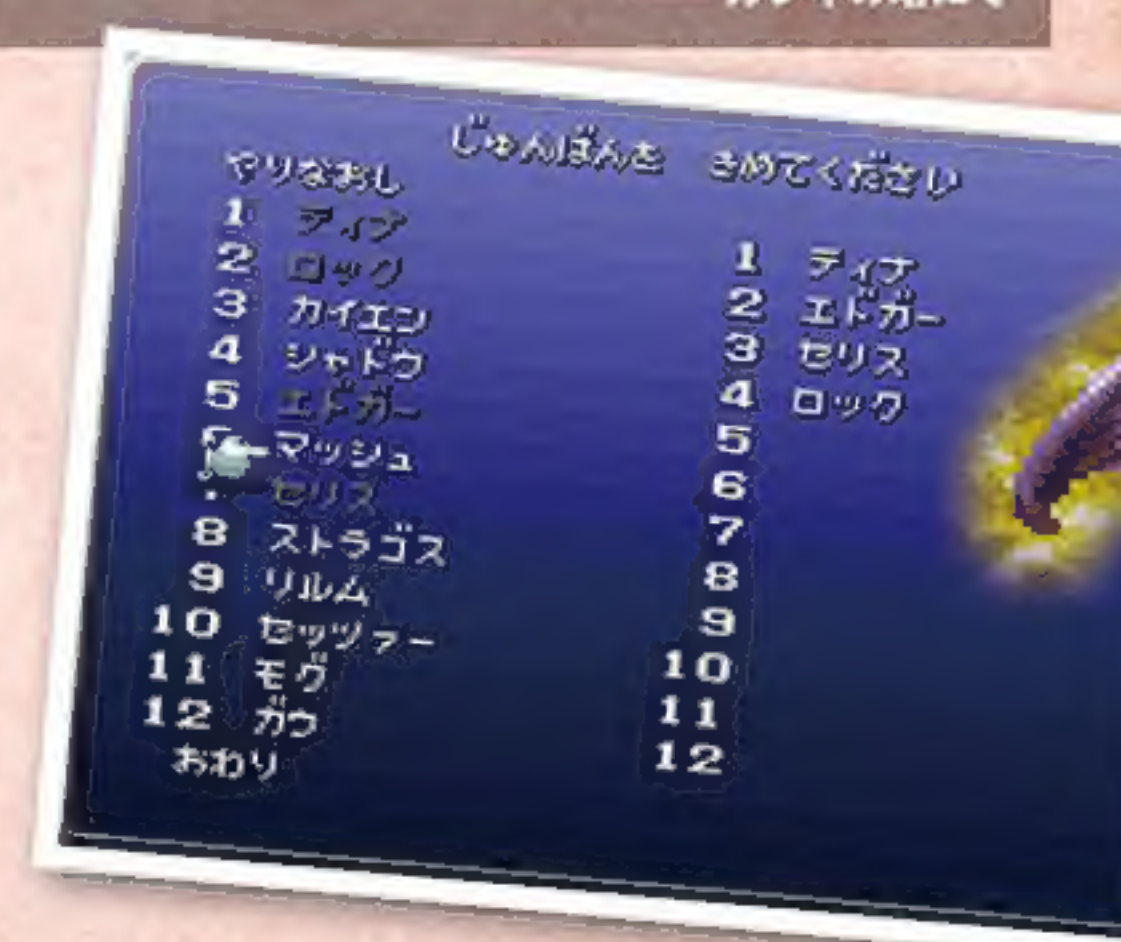


栄養をとらせるために魚をつかまえてくるも、
シドはみるみる衰弱していき.....
——孤島にて



どちらを選ぶ? 不思議な魔石「ラグナロック」と
魔石から鍛えし剣「ラグナロック」
——炭坑都市ナルシェにて

総力でのぞむ、ケフカとの決戦。
育てていない仲間が多くてバトルの順番決めに悩む
——ガレキの塔にて



CREATOR'S VOICE

～ファイナルファンタジー25周年に寄せて～ Vol.1

河津 秋敏

AKITOSHI KAWAZU

『FFⅠ』ゲームデザイン(バトル)、シナリオ基本編造(共同作業)
『FFⅡ』ゲームデザイン(バトル)、ストーリーベースライン、キャラクター設定
『FFⅫ』エグゼクティブ・プロデューサー

『FF』25周年おめでとうございます。部外者みたいな言いかたですが、作る人、売る人、買う人、遊ぶ人、すべての人がいてはじめてできたことですし、みなにとっての『FF』であることを考えると、みなにおめでとうと言うのが自然な気がしています。

作る側の視点で言えば、やはり『FFⅠ』→『FFⅡ』のときに大きな変化を恐れずにやったことが大きかったと感じています。RPGはシナリオがちがっていればゲームは変えなくていい、という意見が当時寄せられましたが、25年つづけてこれたのは、変化を恐れずに各作品のスタッフが全力を尽くしてきたからだと思います。『FFⅠ』と『FFⅫ』『FFⅫ』のあいだにはタイトル以外に共通な部分はほとんどありませんが、これはクリエイターとしては誇りにして良いことだと思います。

今後も新しいクリエイターたちが、新しい『FF』を生み出してくれるでしょう。『FF』50周年のときの最新の『FF』が、どんな姿なのか想像もつかないことが、『FF』のすばらしさだと思います。その作品を自分が目にするのではないと思いますが、まだ幼いもしくは生まれていない将来の『FF』クリエイターたちへの期待を、自分の『FF』25周年へのメッセージとしたいと思います。

みなさん、これからも『FF』をよろしくお願いします。

田中 弘道

HIROMICHI TANAKA

『FFⅠ』ゲームデザイン(システム全般、UI)
『FFⅡ』ゲームデザイン(システム全般、UI)
『FFⅢ』ゲームデザイン(システム全般、UI)
『FFⅢ』(DS版)ディレクター
『FFⅢ』(iOS版)ディレクター
『FFⅫ』プロデューサー

『ファイナルファンタジー』とは何か？

いつもインタビューなどで聞かれるこの質問ですが、この25年間、私自身ずっとその答えはうやむやにしてきました。初期の3作品、そして25年の半分近くの十数年間開発をつづけている『FFⅫ』と、かなり長いあいだ『FF』に関わりつづけてきましたが、何をもって『FF』とするのかを言葉にしてしまうことに、いつも何かとても違和感を感じていました。

1作品ごとに異なる世界設定にストーリー、システムまでもが毎作品独創的。それらに果たして共通点はあるのでしょうか？

25年間『FF』という世界に関わりつづけてきて、いまあえてそれを言葉にするとしたら、クリスタルや属性といったある意味記号的なもののうしろに、それら記号を記号たらしめている、『ファイナルファンタジー』のすべての作品に影響を与えているそれぞれの世界の理、万物流転の法則といったもの、それこそが『ファイナルファンタジー』そのものののだと思います。

もしみなさんが『ファイナルファンタジー』のどれかの作品でもプレイしたときに、ふとその世界の光や風のおいといったものが一瞬でも感じていただけたとしたら、その感覚こそが、『ファイナルファンタジー』の世界そのものであり、ここまで長いあいだつづけてこれた理由の一部なんではないかと思います。それと同時に、そうした感覚を共有していただけたら、私たちは『FF』というものをこの世に送り出すことができて本当に幸せだったと思います。

25年間本当にありがとうございました。

渋谷 員子

KAZUKO SHIBUYA

『FFⅠ』～『FFⅥ』『FFⅨ』キャラクター、モンスター、背景、マップ、その他グラフィック原画コーディネーター、グラフィックアドバイザー
『FFⅣ ジ・アフター -月の帰還-』メインキャラクター
『FF レジェンズ 光と闇の戦士』メインキャラクター

『FFⅠ』『FFⅡ』のころ、グラフィック担当はたったふたりでした。キャラクター以外にもモンスター、背景、マップ、UI、フォントなど、グラフィック全般は何でもやりましたし、人数が増えてからも手が空けばお互い助け合って作品を作り上げてきました。とにかく若さとパワーで前進あるのみ。そんなチームの努力と情熱のかいもあって『FF』シリーズの知名度が上がってくると、コミカルな2頭身ドットキャラクターたちが『FF』の顔になり、『FFⅤ』を機に私の仕事の代表作となっていました。

ファミコンの時代は1パレット3色。スーパーファミコンになってもサイズは最大で32ドット×16ドット、色は16色という制限のなかで彼らを魅力的に描くことは日々挑戦でした。あともう1色あれば、あと1ドット横幅があれば……などできないことは考えず、とにかくかぎられたなかで形にしなければと試行錯誤し、そのなかで得た閃きみたいなものをひとつひとつ大事に自分のなかの引き出しにしまっていく作業をつづけました。そんな積み重ねで引き出しは何百にも増え、たくさんのキャラクターたちを世界に送り出すことができました。『FF』の成長とともに私のデザイナー人生の土台も豊かになったのです。

「誰と出会うかで人生が変わる」とよく言われます。絵の仕事ができるなら職種は何でも良いと思っていた私が、縁あってスクウェアに入社して26年が過ぎました。ゲームをまったく知らないゼロからのスタートだったにもかかわらず、ここまで長くこの仕事に携わってこれたのは、当時のスクウェアの創立メンバー、天野(喜孝)さん、そしてスクウェア・エニックスになってから出会ったたくさんのかたがたのおかげだと思っています。

世界中の『FF』ファンのかたがたがゲーム画面を通して私の描いた絵を見してくれる幸せを感じながら、これからも感謝の気持ちを忘れずに描きつづけたい。

『FFⅠ』のプロローグのあと、主人公たちが橋を渡ったときに現れる一枚絵——「そして…… 探求の旅ははじめた」

これを描いた25年前、私も主人公たちと一緒に橋を渡ったのです。



時田 貴司

TAKASHI TOKITA

『FFⅠ』グラフィック
『FFⅠ・Ⅱアドバンス』プロデューサー
『FFⅢ』サウンドエフェクト
『FFⅣ』ゲームデザイン
『FFⅤアドバンス』スーパーバイザー
『FFⅤ』(DS版)エグゼクティブプロデューサー、ディレクター
『FFⅣ ジ・アフター -月の帰還-』エグゼクティブプロデューサー
『FFⅥ』スペシャルサンクス
『光の4戦士 -FF外伝-』ディレクター
『FF レジェンズ 光と闇の戦士』エグゼクティブプロデューサー

つい先日20周年と思っていたら早25周年！ なんと四半世紀を迎えたんですね。僕が旧スクウェアにグラフィックのアルバイトとして入社したのは、まだ『ファイナルファンタジー』誕生以前でした。『キングスナイト』のCFを見て面接を受け、田中弘道さんディレクションのもと、MSX版『エリアン2』に関わったのが最初です。

『スクウェアのトムソーヤ』を開発していたころでしょうか。石井浩一さんが「モンスターを横向きに描いてほしい」とやってきました。右には石井さんの描いたデフォルメキャラ。左側に僕が描いたモンスターを配置したのが、『FF』に最初に関わった瞬間です。

『ドラゴンクエストⅡ』ブームの最中、負けじとRPGを作ろうという熱意がピシピシ伝わってきました。よもやその『ドラゴンクエスト』のエニックスと合併するとは想像だにしませんでしたが、プロジェクトの垣根もQA部(品質保証を担当する部門)もなかった当時、デバッグを徹夜でやっていたのが懐かしいかぎりです。

『FFⅡ』と並行して『半熟英雄』、『FFⅢ』と並行して『魔界塔士サ・ガ』を制作していたのですが、つねに『FF』に刺激を受けつつ「負けないものを！」という熱意に満ちていました。そして『FFⅣ』では、社員になるとともにプランナーとして最初から『FF』に関わることになったのですが、昼はプランナー、夜はデザイナー、家に帰るのは週に1回など合宿状態で作っていたのを思い出します。

毎回ちがうインパクトとクオリティ。それが僕が『FF』を通して学んだエンターテインメントのキーワードです。つねに『FF』からの刺激があるからこそ、さまざまな作品を制作できたのだと思います。『FF』に関わった多くのかたがたも同じ気持ちだと思います。さまざまな形でゲームが楽しめる昨今、その潮流が止まることなく、また新たな作品がつぎつぎと生まれることを祈ります。

いや、僕も頑張ります!!

青木 和彦

KAZUHIKO AOKI

『FFⅢ』バトル&ダンジョンマップ
『FFⅣ』バトル&ダンジョンマップ
『FFⅥ』ミニゲーム
『FFⅨ』イベント

単に、がむしゃらにゲームを作っていただけの自分がいました。『FF』に携わり、シリーズを重ねてゆくごとに……なんとなく、「世界中の人たちに遊んでもらえたらなあ」と思うようになり……いつしか、世界最高のものを作りたいと、頑張れば手の届くところにあるのかもしれないと、そんな思いにさせてくれた存在。私のゲーム作りの土台を築いてくれた存在。それが、私にとっての『FF』です。

まあ、実際に最高のものが作れるかどうかは別として、これを意識し、自問自答し、自分にプレッシャーをかけながら日々過ごしてきた気がします。

25年も経つからなのか、「小学生のときにやりこみました」という話を耳にするようになりました。いや、以前からそんな会話はあったのかも知れませんが……。

「ゲームなんて この世にあってもなくてもいい存在さ」
「この世にいらない存在なんてないさ」

いやいや、とにかく、自分の仕事の存在意義なんて考えたこともなかったのに、当時のことを楽しげに語ってくれる姿を見て、思い出を作る仕事なんだから大切にしろよ、と気づかせてくれたのも『FF』でした。

「昔、ゲームを作りました」
「ほお、何を作ったんですか？」
「思い出を作りました」

60過ぎまで生きていたら、一度使ってみよう……かな。そんなこと考

えてるヒマがあるならおもしろいものを作れよと言われそうですね。ごもっともです。

が、仕事を聞かれて「ゲームを作っています」って答えたこと、いままで一度もありません……。

「思い出を作りました」は、生涯口に出すことはないですが、「ゲームを作っています」……これを言うには、まだまだやらなければならないことが山ほどあります。いまは無理でも、いつの日か言えるときが訪れるかもしれない。

そのためにも『FF』は、自分を成長させてくれる存在であってほしい。そして、『FF』を超える「最高のもの」と「心地よい思い出」をみなさまに提供できるよう努めたいと思っています。

『FF』を超えるものが、新たに『FF』という名で世に出ていく……と自分は解釈しているものですから。

進化する『FF』シリーズに今後も注目していただければ幸いです。

松井 聡彦

AKINIKO MATSUI

『FFⅣ』バトルプランナー
『FFⅤ』バトルプランナー
『FFⅫ』バトルプランナー、ディレクター、プロデューサー
『FFⅫ』バトルプランナー

私がスクウェアで最初に所属したのが『FFⅣ』チームで、最初の仕事はメモリマップの設計でした。メモリ(ロムカートリッジの容量)をどのように使うかを決める仕事で、いま考えても入りたての新人がまかせてもらえるような仕事ではないような気がします。仮入社で試用期間の我が身、「できない」という選択肢はそもそもありません。

過去の『FF』の資料を参考にしたり、アドバイスをもらったり……。はじめてのスーパーファミコン作品ということもあったので、容量を使うスタッフ(それはつまりほとんどすべてのスタッフを意味します)とミーティングを持って、どのようなデータが必要で、それはどのような構造でどのようなサイズなのかを教えてくださいました。

メモリマップが完成したとき、私は『FF』を作るのに必要なすべてのデータを知る機会と、『FFⅣ』のスタッフ全員と話をする機会を得ていたのです。坂口(博信)さんのもくろみがそこにあったとしたらと思うと、うーん、本当にいまでも頭が上がりません。

『FFⅤ』はチーム立ち上げのときからバトルを担当しました。ジョブチェーンとアビリティシステムというお題は最初からあったので、あとは『FFⅣ』の経験を活かして設計すればよい順調なプロジェクトだったはずで、裏話というような裏話はないはずですが……。思い出しました。発売スケジュールを前倒しするという大事件があり、モンスターの全作業を先陣にお願いしなければならないほど忙しいプロジェクトになったのです。

このあとしばらく『FF』のタイトルがつくプロジェクトから離れていましたが、『FFⅫ』で『FF』プロジェクトに参加します。立ち上げから異動するまで10年以上関わった思い入れの深いプロジェクトです。現在運営中のタイトルでもありますので、裏話は開発中と運営中のものをそれぞれひとつだけにしておきましょう。

開発中印象深い出来事といえば、*β*も差し迫った佳境になって、連携システムの企画が立ち上がったことでしょうか。どうも喫煙室で綿密に打ち合わせがすんでいたようで、あとは私が「うん」と言って実装すれば良いというところまで話は進んでいました。このときほど禁煙したことを悔やんだことはありません(苦笑)。もちろん、いまとなつては連携を実装して300%良かったと思っていますが、割りこみの入らない実装時間を捻出するために昼夜を逆転させて仕事をしてみたい(効率的ではないのでお勧めできません)、実装が間に合うのが胃が痛い日々でした。

人前に出ることが苦手なので、イベントなどの出演は実装作業が忙しいこと(これは本当のことです)を理由に断っていました。ところがある年、ある運営のスタッフから、つぎのイベントには絶対に出るようにと頼られました。「ゲームデザイナーたるものゲームで語るべし」というのが私のポリシーだと逃げ切ろうとする私に、彼はきっぱりと言いました。「『FFⅫ』のバトル担当であるあいだは、そんなポリシー捨ててください。『FFⅫ』をいま遊んでいる人たちにとって、つぎのバッチまで、つぎの拡張ディスクが出るまで、遊びつづける価値のあるゲームなのかは非常に重要なことなのだから、ぜひ、バトルの未来を語ってください!」と。そのとき、MMOは開発だけで作っているのではないということを実感すると同時に、開発チームと同等以上に『FFⅫ』を愛してしてくれる運営スタッフがいることを頼もしく感じました。

以来、イベントの出演は断っていませんが、それが『FFⅫ』にとって良かったのかどうか……。

『FFⅫ』から異動した『FFⅫ』もMMOタイトルです。こちらはPS3クライ

アントと新生版に向けてスタッフ全員全力で作業中です。

私は、バトル計算式を中心に作業をしています。運営中のゲームの計算式をそれこそ思想ごと数パッチにわけて入れかえるというタスクは貴重な経験、と呼ぶには責任重大なタスクでした(冷汗)。プレイ中のみなさまには大変ご迷惑をおかけしたのにもかかわらず、応援していただけたおかげで、バトルスタッフの力を合わせてなんとか仕上げることができました。まだ遊んだことのないかたもぜひ遊んでいただけたら幸いです。これから未長く「FFXIV」をよろしくをお願いします。

関わったタイトル数は4本ですが、時間で言えば15年あまり、社歴の3分の2は「FF」タイトルだったということに気づきました。「FF」がなければいまの自分はなく(「FF II」と出会わなければ、ゲーム業界を目指したかどうか)、「FF」に育ててもらったのだとしみじみ思います。こんな歳になって「育つ」などとはおこがましいのですが、これからも開発者として、また「FF」プレイヤーとして、「ファイナルファンタジー」とともに育っていきこうと思います。

北瀬 佳範

YOSHINORI KITASE

「FFV」イベントプランナー
「FFVI」イベントディレクター
「FFVII」ディレクター
「クライシス コア -FFVII-」エグゼクティブプロデューサー
「ダージュ オブ ケルベロス -FFVII-」プロデューサー
「FFVIII」ディレクター
「FFIX」プロデューサー
「FFIX-2」プロデューサー
「FFXII」プロデューサー
「FFXII-2」プロデューサー
「ディシディア デュオデシム FF」プロデューサー
「FF零式」プロデューサー

私自身は「FF」とは「V」からのつき合いで、ほぼ20年になります。

私がスクウェアに入社した当時はすでに4作目まであり、「FF」がつねに新しいチャレンジをするという精神はこの時点で確立されていました。

私もこの先輩たちのスピリットを引き継ぎ、ひたすら「新しさ」に挑戦してきました。いま振り返ると、がむしゃらすぎて作りが粗かったり、恥ずかしいほど洗練されていない部分も多々ありますが、それはそれで作品のパワーが感じられて気に入っています。

開発スタッフには「子どものころ「FFVI」や「VII」を遊んだ」という人がそろそろ出はじめてきています。そんなスタッフたちと私が会話するときには「「FF」らしさ」という言葉を使うことはいっさいありません。なぜなら、その言葉によって新しいスタッフの発想力をせまい箱に閉じこめてしまうからです。枠にとらわれずにかむしゃらパワーを詰めこんだ作品……、それを「FF」らしいと呼ぶかどうかは評論家や後世の学者(?)にまかせればよいこと。

私たちができることは、つねに新しい驚きと新しい物語を届けること。それがみなさんの心のなかで“感動”として実を結ぶなら、そこではじめてそれぞれの「FF」らしさが生まれるのではないのでしょうか。

今年で25周年を迎える「FF」ですが、つぎの25年も新しい人々たちによる新しい「FF」が生まれます。楽しみにお待ちください。

高井 浩

HIROSHI TAKAI

「FFV」デザイナー(バトルエフェクト)
「FFXI」デザイナー(エフェクト)
「FFXIV」アシスタントディレクター

25周年ですか。

「FF」、 「FF」、 「FF」……うーん。

……振り返ってみると、思い出深いのはやっぱり「FFV」ということになります。はじめて携わった「ファイナルファンタジー」だし、いちユーザーとしても一番好きなタイトルです。ただし、自身が携わることができた「FF」のなかでは、です。

じゃあ本当はどれなんだ? という「FFIV」となります。

なぜかというと、入社当初何気なく先輩がたのブースを見ると、目に入ってきたのが開発中の「FFIV」の画面でした。ハードがスーパーファミコンに変わった最初の「ファイナルファンタジー」。「やっぱりキレイだなあ」とちょっとした感動となぜか優越感にひたっていた記憶があります。ただ、すぐにデバッグにつき合わされて、ゴールデンウィークを犠牲にラスボスと戦ってたのも良い思い出です。こういった経験があるせいか、「FF」

といえば「FFIV」となりました。

その後は新しい「FF」が作られるたびに、今回はこうなのか、今度のはずいぶん思い切ったことをしたなあとか、毎回、驚き楽しませてくれるのも「FF」ならではの感じがします。きっとここに関してはユーザーのみなさんと同じ感覚ではないでしょうか。

14作もあれば、それぞれのタイトルにいろいろなかたがたの思い出がたくさんあると思います。そして思い出はこれからも増えつづけていくでしょう。

つづいていく「ファイナルファンタジー」。今後ともよろしくお願いします！

直良 有祐

YUSUKE NAORA

「FFVI」フィールドグラフィック
「FFVII」アートディレクター
「FFVII アドベントチルドレン」アートディレクター
「ビフォア クライシス -FFVII-」アートスーパーバイザー
「クライシス コア -FFVII-」アートディレクター
「ダージュ オブ ケルベロス -FFVII-」アートスーパーバイザー
「FFVIII」アートディレクター
「FFIX」アートディレクター
「FFXI」CGビジュアルスーパーバイザー
「FF零式」アートディレクター

「FFVI」から「FF零式」までたくさんの「FF」に関わらせていただきましたが、日本のRPGの一角を作ってきた諸先輩に敬意を表しつつ、どのタイトルであれ、遊んでくださったみなさんにはただただ感謝しています。

「FF」というタイトルは、作れば作るほど奥の深いタイトルであることを痛感させられます。

これからも、みなさんがまだ見たことのない魅力的なゲーム体験の世界を作っていけるように頑張りますので、まずはつぎの30周年に向けてよろしくお願いします！

文章、苦手なので短くてすみません。



吉本 よういち

YOICHI YOSHIMOTO

「FFIII」(PSP版)ディレクター
「FFIV コンプリートコレクション」ディレクター

私が?
コメントを?
「いいですとも!」

私が作り手としてはじめて「FF」に携わったのは、PSP版「FFIV コンプリートコレクション」のディレクションでした。個人的にユーザーとしてはじめてクリアした「FF」、はじめてCDを購入した「FF」が「IV」だったので、オファーがあったときはうれしかったです。

開発で実際に中身に触れてみると、20年前のソフトとは思えないデータの質と量でした。ですので、できるだけ原作を活かしながら、テンポや表現などは現代的に置きかえ、続編である「FFIV ジ・アフターイヤーズ」とのバック化やギャラリーモードなどで付加価値を高めた「究極の「FFIV」」を目指しました。

「FFIV コンプリートコレクション」ではDS版の音源とSFC版の音源を切りかえることができますが、個人的には会心の機能です。じつはSFC版の「プレリユード」は使用できる元データがなく、浜渦(正志)さんアレンジの新ムービー用のテーマ曲の録音のときに、SFC本体とソフト(両方とも私の個人持ち!)をスタジオに持ちこんで一緒に録音しました(写真はそのときのものです)。

SFCのパワーをオンにして「プレリユード」が流れると「懐かしい〜!」の声とともにスタジオが一瞬SFC版発売当時にもどったような、なんとも言えない気持ちになったのを覚えています。



2012年9月20日発売のPSP版「FFIII」も、引きつづきディレクションを担当しました。個人的にはドットリメイク版「FFIII」も見てみたかったところですが、DS版を移植という形に落ち着きました。こちらもオートバトルや音源(美しいFCのPSG音源!)の切りかえが行なえ、ギャラリーモードを充実させて付加価値を高めています。

今回はDS版のキャラクターデザインの吉田(明彦)さんに無理を言ってラフ原画などを引っぱり出してもらいました。ゲームを進めると少しずつ開放されていきますが、なかでも最後に開放される原画はおそらくどこにも出ていないはずです。すごいかわいい絵で一時PCの壁紙にしてみました(著作権乱用ですが何か?)。

かなり条件が厳しいですが、頑張ってゲットしてみてください！

浅野 智也

TOMOYA ASANO

「FFIII」(DS版)プロデューサー
「FFIV」(DS版)プロデューサー
「光の4戦士 -FF外伝-」プロデューサー

25周年おめでとうございます！ プロデューサーの浅野です。

私と「FF」の出会いは「FFIII」でした。計算をしてみると、当時小学5年生だったようです。

まわりの友人らは「ドラゴンクエスト」にハマっていましたが、私だけはサイドビューのバトルに興奮し、ちょこちょこ動くドットキャラに魅了され、(いま思うと)ノイズなSE・BGMおよびマップグラフィックのテストに不思議な不気味さを感じつつ、冒険心があおられ、もっぱら「ドラクエ」よりも「ファイファン」と言っていたおませさんでした。

ラストダンジョンでは夢中になりすぎてテーブルに置いていたアイスが溶けてべちゃべちゃになり、帰宅した母に驚かれました。

そんな私がはじめてクリアしたRPGが「FFIII」でした。

それから時は経ち、エニックスに入社し、スクウェアと合併し、「FFIII」のリメイクプロジェクトを担当することになりました。まずやったのは、実家に当時のファミコンとソフトを探しに行くことでした。

そこにはありました。

「あさのともや」とひらがなで名前が書かれたソフトも、攻略本もサントラも、天野喜孝さんの画集も、そしてクリスタルタワーのふもとのセーブデータとともに小学生のころの自分がいました。

それらと邂逅し、当時の記憶が鮮明によみがえり、自分が好きだった「FFIII」を、懐かしむだけではなく、現在の子どもたちにも強い記憶に残るものにしたい、そう強く決意しました。

「FFIII」のリメイクでご一緒させてもらった田中弘道さんが言われていました。

「ドラゴンクエスト」はフィールドの緑のイメージが強いんだけど、「FF」は海の青のイメージが強い。

メインプログラマーのナージャ・ジベリは国際電話で口頭指示でバグ修正をしていた。

マスター直前でデバッガーが「簡単すぎる」と言ったのでクリスタルタワーにセーブポイントがなくなった。

などなど。

いま思えば、当たり前のことですが、小学生の私が夢中になったゲームにも「作った人」がいたということが驚きであり、発見でした。あんなにすごいものを同じ人間(しかも当時の彼らはいまの自分よりも若い!)が作っていたなんて！

私は「FFIII」のリメイクを通して、作品は情熱と努力と執念により生み出されていると学びました。

それから時は経ち、私は、DS版「FFIV」リメイク、『光の4戦士 -FF外伝-』と担当させていただきました。

私は「ファイナルファンタジー」にゲームも仕事も教わったと思います。また、「FFIII」は自分の原点であり、永遠に目標だと思います。

発売を迎えた「ブレイブリーデフォルト」、はるかなる目標に少しでも近づくことができれば。また、遊んでくれた誰かの記憶に残るものになれば、こんなにうれしいことはありません。

和田 洋一

YOICHI WADA

スクウェア・エニックス・ホールディングス代表取締役社長

私がスクウェアに入社したのは2000年の「ファイナルファンタジーIX」発売前でしたから、25周年のうち、約半分をともに過ごしたことになります。

長く寝食をともにしてわかったことは、「FF」とは、クリエイターたちと、世界中のファンのおみなさまの子どもだということです。そしてこの子は、あふれるような愛情を注げば注ぐほどいい子に育ちます。

25周年を契機に、私たちはつぎの25年に向けて歩みはじめました。

ファンのおみなさまに喜んでいただけるために我々開発側がお約束できることがひとつだけあります。

それは、才能はもちろんのこと、「FF」に対する愛情が誰よりも強いクリエイターにしか開発してもらわないということです。

これからおみなさまに愛される「FF」でありつづけるために心血を注いでまいりますので、どうかご期待ください。

FINAL FANTASY 25th MEMORIAL ULTIMANIA Vol.1

ファイナルファンタジー25th メモリアル アルティマニア Vol.1

©1987,1989,1994,2000,2002,2004,2007,2009,2010,2011,2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Illustration：©1987 YOSHITAKA AMANO
©1988,1994,2001,2002,2004,2005,2007,2009,2010,2011,2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Illustration：©1988 YOSHITAKA AMANO
©1990,2006,2008,2009,2011,2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Illustration：©1990 YOSHITAKA AMANO
©1991,1997,1999,2002,2005,2007,2009,2010,2011,2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Illustration：©1991 YOSHITAKA AMANO
©1992,1998,1999,2006,2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Illustration：©1992 YOSHITAKA AMANO
©1994,1999,2006,2009,2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Illustration：©1994 YOSHITAKA AMANO

STAFF

企画・制作

株式会社スクウェア・エニックス【<http://www.jp.square-enix.com/>】

編集・執筆

株式会社スタジオイベントスタッフ【<http://www.bent.co.jp/>】

山下 章(Director)
大出綾太(Sub-Director)
大野優子(Sub-Director／FFⅥ CHARACTER)
澤田真之(Sub-Director／FFⅠ～Ⅴ CHARACTER／FFⅥ MONSTER)
豊田知行(FFⅠ～Ⅵ 人物相關図&WORLD)
末崎進一(FFⅠ～Ⅵ WORLD／FFⅡ &Ⅵ MONSTER&EXTRA MATERIALS)
志賀 修(FFⅠ &Ⅳ MONSTER)
木村昌弘(FFⅢ &Ⅴ MONSTER&EXTRA MATERIALS)
大出啓太(FFⅠ &Ⅳ EXTRA MATERIALS)
小石朋仁(FFⅠ～Ⅵ MEMORIES)
山中直樹(Editorial Support)
板場利光(Editorial Support)
中谷 薫(Editorial Support)
白崎正悟(Editorial Support)

カバーデザイン

株式会社ブランケット・プロジェクト

島田忠司／門倉徳映

本文デザイン・DTP

有限会社キューファクトリー

協力

有限会社天野喜孝事務所
石井浩一(株式会社グレッソ)
株式会社スクウェア・エニックス
ライツ・プロパティ管理部
渋谷員子

協力・監修

株式会社スクウェア・エニックス
宣伝部
ファイナルファンタジーシリーズ各開発チーム

デジタル版 Ver.1.00
2018年2月1日 Ver.1.00発行

発行所 株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス サポートセンター
http://sqex.to/jp_manga_support

<ビューアの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍店のサポートセンターにお問い合わせください。

本作品の内容の一部あるいは全部を、著作権者、出版権者等の許諾なく、転載、複写、複製、公衆送信（放送、有線放送、インターネットへのアップロード）、翻訳、翻案等を行うことは、著作権法上の例外を除き、法律で禁じられています。これらの行為を行った場合、法律により刑事罰が科せられる可能性があります。

©2012 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

スーパーファミコン・ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の登録商標です。

GAME BOY・**GAME BOY ADVANCE** は任天堂の登録商標です。
日本商標登録 第2294769号、第4470747号

WonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイナムコゲームスの登録商標です。

「iモード」は、株式会社NTTドコモの登録商標です。
「EZweb」は、KDDI株式会社の登録商標です。
「Yahoo!ケータイ」は、ソフトバンクモバイル株式会社の登録商標です。
「Android」は、Google Inc. の登録商標または商標です。
「iPhone」, 「iPod Touch」, 「iPad」は Apple, Inc. の登録商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.
意匠登録 第1259804号、第1260043号

Wiiは任天堂の登録商標です。Trademarks registered in Japan.

「**PS**」,「PlayStation」,「**PS2**」,「**PS VITA**」,「**PS**」および「UMD」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標または商標です。

Microsoft、Windowsは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他における登録商標です。

「アルティマニア」は株式会社スクウェア・エニックスの登録商標です。